



# MEGA

## force

la revista

de los juegos

SEGA

### MEGA DOSSIERS

#### Shinobi II

para Game Gear

### REPLAYS

Mickey Mouse  
Thunder Force IV  
Indiana Jones III

### PREVIEWS

Flash Back  
4 in 1  
Road Rash 2

### ZAPPINGS

Shadow of the beast 2  
Risky Woods  
La Sirenita

**¡REGALO!**  
**MEGALIBRO**  
de puntos y trucos

Mega  
Reportaje:

**ACTION**  
**REPLAY PRO**  
¡Jugar a tope!



PRIMAVERA



8 414090 116817

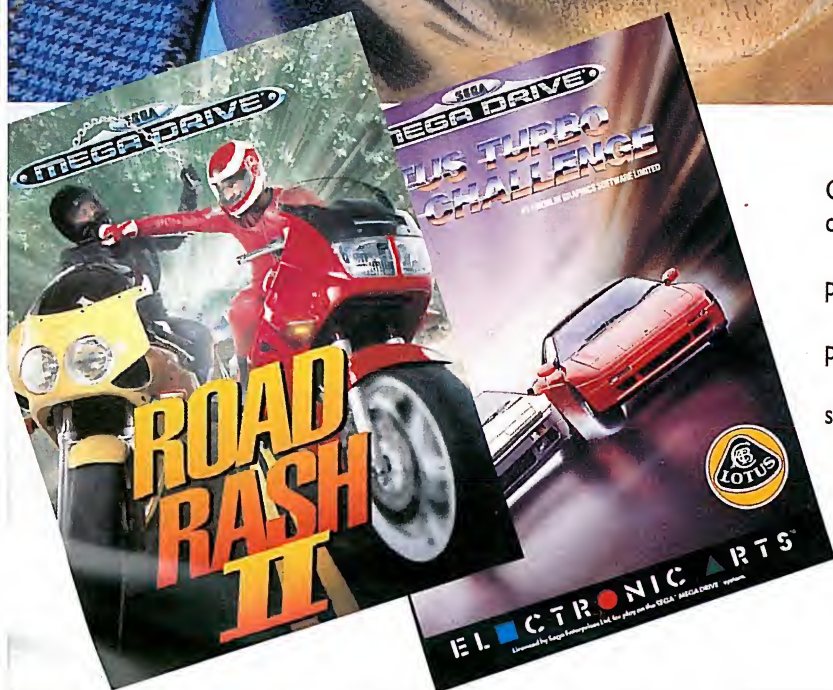
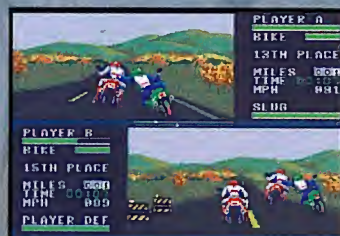
00010

**MEGAPOSTER**  
**THUNDER**  
**FORCE**  
**IV**



# CON "ROAD RASH II" Y "LOTUS TURBO CHALLENGE" ENFRÉNTATE CARA A CARA

## CON EL ABUELETE DE PAPI....



Las buenas noticias son que "Road Rash™ II" y "Lotus Turbo Challenge™" han sido diseñados para que dos jugadores puedan competir y enfrentarse cara a cara en la pantalla.

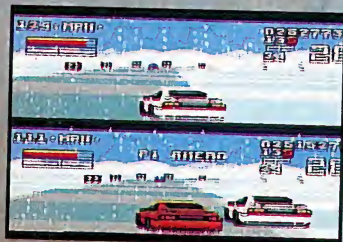
Las malas noticias son que tu "viejo" está convencido de que puede darte lecciones de conducir.

Ya se convencerá de lo contrario cuando le dejes tirado tragando polvo en alguna autopista desierta.

"Road Rash II" es todavía más fuerte que el original, tus rivales serán más astutos y sus armas más mortíferas. Pero la recompensa



# ¿TE ANIMAS?.....



SEGA  
MEGA DRIVE

también es más elevada, para que puedas mejorar tu "máquina".

Afortunadamente, las reglas no han cambiado mucho. ¡Todavía no las hay!

Y si tu "papi" espera que "Lotus Turbo Challenge" sea algo más tranquilo, lo lleva claro.

Es un duelo a increíble velocidad entre Lotus Elans y Lotus Esprits a través de ocho etapas alucinantes y 60 puntos de control.

Todo ello, además, bajo unas condiciones meteorológicas que convencerían a un oso polar de quedarse en casa a ver la tele.

¡Indispensables en tu colección de videojuegos!

Venga, "papi" ¿te atreves?

Road Rash™ es una marca registrada de Electronic Arts. Lotus Turbo Challenge™ es de Gremlin Graphics Software Ltd. Lotus Turbo Challenge es un producto aprobado y licenciado por Group Lotus plc. Sega y Mega Drive son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.

## ELECTRONIC ARTS®

Distribuido por Sega Consumer Products S.A., Fortuny, 39, 28010 Madrid





# canadian

ALACANT  
c/ Del teatre, 29  
Tel. 520 09 92

BARCELONA  
Avenida Mistral, 25-27  
Tel. 426 49 81

BERGA  
c/ Puig-reig, 4-bis  
Tel. 822 20 71

CACERES  
c/ García Plata de Osma, 3  
Tel. 22 89 32



GRANOLLERS  
c/ Santa Elisabet, 17  
Tel. 879 00 04

LLEIDA  
c/ Lluís Companys, 4  
Tel. 28 03 82

MADRID  
c/ Princesa, 29  
Tel. 559 43 11

MALAGA  
c/ Almansa, 14  
Tel. 261 52 92

CASTELLDEFELS  
Avenida 301, 4  
Tel. 665 11 84

ELCHE  
c/ Escultor Capuz, 2  
Tel. 545 60 74

GIRONA  
c/ Joan Reglà, 1  
Tel. 22 47 29

GRACIA (Barna)  
c/ Encarnació, 140  
Tel. 219 27 10

Subbuteo  
La magia  
del futbol



ADENA/WWF

¡Colabora  
con ADENA y  
compra aquí  
sus productos!

MANRESA  
c/ Angel Guimerà, 14  
Tel. 872 10 94

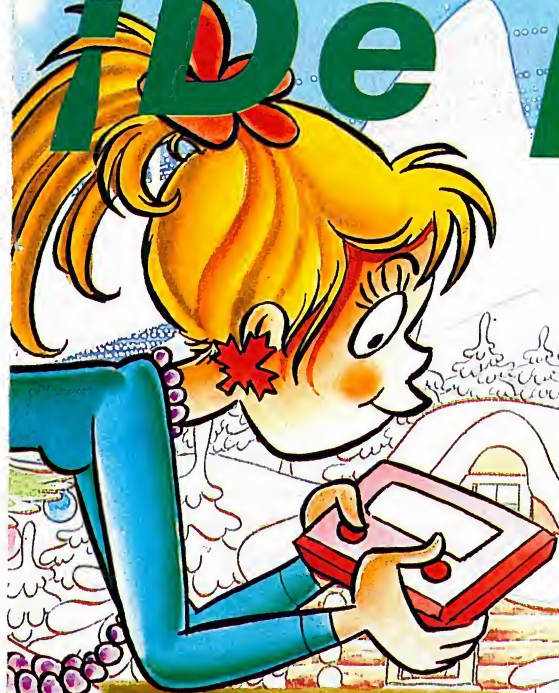
MOSTOLES  
c/ Villaamil, 62  
Tel. 617 53 61

PALMA  
c/ Juan Luis Estelrich, 5-A  
Tel. 72 87 37

PAMPLONA  
c/ Aoiz, 37  
Tel. 15 20 81



# ¡De película!





# ESTE

**Febrero**  
**Nº 10**



MEGAFORCE es una publicación de: Ed. Primavera S.A.  
Consejero Delegado: Raymond Cohen  
Director General: Luis Martínez

Director: Jesús Lázaro

Redactores y colaboradores: Monica Morales, Francisco Durán, Mary Connor, Jaime Torroja, Esperanza Hernández  
Diseño: Yves Rainaud y J. Lázaro Portada: Xavier Clares  
Autoedición: Mario Ruíz Ilustraciones: Alain Bertrand  
Redacción y Administración: C/ Córcega 267 Principal 2ª,  
08008 Barcelona

Publicidad: Publi Mul S.L. Rda. Gral. Mitre, 200 5ª 2ª  
08006 Barcelona; Tel. (93) 418 54 93 Fax (93) 434 03 87

Producción: Artibox, 08008 Barcelona

Preimpresión digital: ClickArt 28020 Madrid

Suscripciones: G+J España S.A., Marqués de Villamagna 4  
28001 Madrid; Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71

Distribución: COEDIS S.A. Molins de Rey (Barcelona)

Impresión: Rekord Printing S.A.

© Megapress / Ed. Primavera. Todos los derechos reservados  
Prohibida la reproducción total o parcial  
sin autorización escrita del editor.

Depósito legal: B-17380-92

ISSN: 1132-2721

## CALIFICACIÓN

Las características principales de los juegos  
están valoradas conforme a esta escala:

Aburrido Entretenido Bien Súper Genial



## MEGADOSSIER

### 32 Shinobi II

La magia oculta de los guerreros ninja y su particular forma de luchar llega a la Game Gear. Lo que te proponemos es convertirte en un hábil maestro del ninjutsu para encontrar los cristales de colores que te permitirán llevar a cabo tu misión.



## PREVIEWS

Las novedades no son ningún secreto para los lectores de MegaForce.

- 24 GP Rider (MS)
- 24 Krusty's Super Fun House (MD)
- 25 Mega-Lo-Mania (MD)
- 25 PGA Tournament Golf II (MD)
- 26 Road Rash II (MD)
- 27 Ex-mutant (MD)
- 28 Flash Back (MD)
- 30 4 in 1 (GG)



## ZAPPINGS

Resulta difícil elegir un juego ¿verdad? Tal vez te podemos ayudar en estas páginas.

- 54 Where In The World is Carmen Sandiego (MD)
- 55 Super Fantasy Zone (MD)
- 56 Rolling Thunder II (MD)
- 57 Ariel, The Little Mermaid (MD)
- 58 Alien Syndrome (GG)
- 59 Klax (GG)
- 60 Shadow Of The Beast II (MD)
- 61 Risky Woods (MD)
- 62 John Madden Football 93 (MD)



# MES...

## REPLAY

Cuatro increíbles juegos llegan a nuestra sección: aventura, plataformas, guerras galácticas o simulación deportiva, lo que importa es la calidad del cartucho.

**64 Mickey y Donald: World of Illusion**

**68 Thunder Force II**



**72 Lotus Turbo Challenge**

## SECCIONES

**8 MegaNoticias**

Este año que acaba de empezar ha traído un montón de noticias. No te las pierdas

**14 MegaReportaje**

¿Algún juego se te resiste de forma especial? Pues a grandes males, grandes remedios: haztea con el Action Replay, un dispositivo con el que conseguirás vidas infinitas, energía ilimitada o armamento inagotable en casi cualquier cartucho.



## 80 Los Secretos del Maestro Sega

El Maestro Sega estrena nuevo "look": además de los habituales pokes, trucos y remedios varios para los juegos, ahora vendrá acompañado de información sustanciosa sobre las mejores técnicas y métodos de juego.



## 84 Hit Parade

La lista de los juegos más vendidos en todo el país a lo largo del último mes: los diez cartuchos principales de Mega Drive, los diez de Master System y los cinco de Game Gear.

## 85 En Pausa

El lector es el proganotista indiscutible de estas páginas: sus opiniones, trucos y votaciones.

## 86 El Tablón de Sonic

No te olvides de mirar esta sección superinteresante. Tal vez encuentres algo muy rebajado.

## 106 El Correo de Sonic

Sonic en persona se ocupa de responder a todas tus cartas. Mándale tus preguntas o dudas, seguro que te ayudará.





# MEGA NOTICIAS

**Sonic fue el juego más vendido**

## Superventas del 92

**L**a mascota de Sega, Sonic, y su compañero de aventuras, el zorrillo Tails, han sido los personajes más populares en las consolas de Sega, durante el pasado año.

Según las listas de superventas de la compañía, el erizo y su amigo han conse-

### 10 Superventas MASTER SYSTEM

Sonic II  
Asterix  
Sonic  
Mickey Mouse  
Donald Duck  
Olimpic Gold  
Terminator  
Chuck Rock  
Super Tennis  
The Ninja

guido que el juego Sonic II se colocara a la cabeza de los cartuchos más comprados durante los últimos doce meses. Y eso teniendo en cuenta que este popular juego se puso a la venta en el último trimestre.

Se cumplen así las expectativas de la firma japonesa que pretendía hacer de Sonic II el juego más vendido de toda su historia.

Después de los dos compañeros se han situado una serie de juegos basados en su mayoría en caracteres ya conocidos y procedentes en gran parte de las tiras cómicas o los dibujos animados.

Destaca también en las listas la presencia de un juego deportivo que se ha



beneficiado de la popularidad de los Juegos Olímpicos. Se trata de Olympic Gold, un cartucho en el que las habilidades deportivas del jugador se miden en varias pruebas atléticas.

Estas listas indican que vosotros, los segaconsoleros, buscáis más los juegos

### 10 Superventas MEGA DRIVE

Sonic II  
Taz-Mania  
Mickey & Donald  
Olimpic Gold  
E. Club Soccer  
Terminator  
Kid Chamaleon  
Donald Duck  
Alien 3  
Italia 90

### 10 Superventas GAME GEAR

Sonic  
Donald Duck  
Olimpic Gold  
Mickey Mouse  
Shinobi  
Super Kick-Off  
Chuck Rock  
Ninja Gaiden  
Super Monaco  
Out Run

de aventuras y los deportivos que aquellos en los que predominan los pasajes misteriosos y las complejas estructuras de plataformas.

Entre los juegos deportivos, el gran éxito del año fue Olympic Gold, de la compañía norteamericana U.S. Gold, que está presente en las tres listas y en los puestos de cabeza.

Pero también hay una importante presencia de los simuladores de conducción automovilística, destacando Ayrton Senna's Super Monaco G.P., la versión anterior de este juego y Out Run. El fútbol también parece ser importante para vosotros. Las películas han dado mucho juego, así Alien o Terminator han sido algunos de los juegos más vendidos.

Sin embargo, las cosas podrían cambiar mucho en los próximos meses, ya que al gran número de novedades presentadas en los últimos meses, se va a unir una gran cantidad de sorpresas en este inicio del año.



# MEGA NOTICIAS

## MICRO NOTICIAS

**S**ega está desarrollando un nuevo periférico pensado para controlar los juegos más complicados desarrollados para la consola Mega Drive. El dispositivo, denominado Mega Dra Mouse, se pondrá a la venta durante el mes de marzo y está pensado para que los juegos que necesitan un rápido movimiento del cursor o de los personajes por la pantalla, como los de aventuras o simuladores, sean mucho más fáciles de manejar.

**L**a misma compañía, tiene previsto el lanzamiento de una serie de periféricos más sofisticados todavía. Se trata de un controlador de 6 botones que se conoce con el nombre de Fighting Pad 6B y que, como su propio nombre indica, se está desarrollando para conseguir un mejor control de los juegos de combate. Este joystick se lanzará al mercado en primavera. Un poco más tarde verá la luz un adaptador al que se podrán conectar cuatro mandos.

**M**uchos de vosotros pensáis que los simuladores de automovilismo no son lo suficientemente espectaculares como para gastaros el dinero en un cartucho. El fabricante japonés Sims piensa lo mismo y está a punto de poner en el mercado un juego que va a revolucionar este tipo de videojuegos. Se llamará Junker's High y será una especie de cruce entre el Turbo Out Run y el clásico Pole Position, pero mejorando a ambos. Es decir, toda una pasada de la que os tendremos informados.

**P**arece confirmarse que el distribuidor y fabricante español Proein se ha hecho con los derechos de distribución en nuestro país del periférico Action Replay. De esta forma, los aficionados contarán con una red de venta más de este producto. Lo que siempre es bueno para todos.

## Se instalará en el parque recreativo de Shizuoka La nueva realidad virtual de Sega

**S**ega Enterprises instalará su primer simulador de realidad virtual permanente, llamado AS-I, en el parque de atracciones de Shizuoka, en Japón, concretamente en el sector denominado Charlie One.

Como probablemente la mayoría de vosotros no podrá pasarse por el parque en los próximos días, trataremos de explicar qué es lo que la compañía tiene pensado para los amantes de las sensaciones generadas por ordenador.

Douglas Tramble, una auténtica autoridad en los efectos especiales ha diseñado una aventura de ciencia ficción denominada Muggo, dando lugar a una película en la que los participantes se verán literalmente inmersos gracias a un sofisticado sistema de sonido, movimiento y vibraciones.

Muggo simula un viaje por el espacio situado en el año 2001 y recuerda, en algunos puntos a la película "Blade Runner".

El protagonista, al que los afortunados visitantes del parque podrán acompañar,

es un "poli" del espacio cuya misión es luchar contra los hombres-ratón, en un intento de proteger al resto de los viajeros del espacio profundo.

La película dura alrededor de unos 4 minutos, pero el proceso de producción ha sido mucho más largo del habitual en una película cinematográfica de este metraje.

Este no es, sin embargo, el primer proyecto de Sega en este campo, ya que a finales de 1991 un AS-I con un software relativo a un vuelo sobre diversas ciudades se instaló en el parque de Korakuen durante un corto período de tiempo.

El sector Charlie One está gestionado por Sega en colaboración con la dirección del parque, por los que ha sido elegido para ser la sede de este nuevo simulador.

Esperemos que el dispositivo, que es capaz de albergar hasta ocho personas simultáneamente, llegue pronto a los parques de atracciones europeos y que no pase mucho tiempo antes de que podamos verlo en España.

## Primer paso para una red europea Sega abre un centro recreativo europeo

En colaboración con la tienda de juguetes británica Hamley's, Sega ha inaugurado un centro de entretenimiento en Londres, como primer paso de una ambiciosa operación que la compañía japonesa ha emprendido con el objetivo de poner en marcha un importante número de este tipo de instalaciones recreativas en todo el continente europeo.

Entre treinta y cuarenta posibles socios están trabajando con Sega para desarrollar y extender estos centros recreativos, muy populares en Japón y que, a diferencia de los tradicionales parques de atracciones, centran su atractivo en la tecnología

utilizada para dar forma a todo tipo de juegos.

El nuevo centro se ha instalado en la céntrica calle de Regent Street, com-



partiendo el espacio con la tienda y cubre un área de unos 465 metros cuadrados. Está gestionado por Hamley's y Sega Europa se encarga del mantenimiento.



# MEGA NOTICIAS

## Canadian organiza su primer torneo de tenis

Como ya comentábamos en el número pasado, la cadena de tiendas Canadian presta especial atención al deporte.

Pues bien, como cierre del año 1992, los directivos de esta firma pensaron una manera original de divertirse, tanto ellos como sus clientes y amigos.

La clásica fiesta de fin de año incluyó esta vez un torneo de tenis entre los centros Canadian de toda Cataluña, representados por una pareja de los más "jugones" de cada centro.

La razón de esta idea no era otra que presentar el juego "Jenifer Capriati Tennis", un cartucho que esperan convertir en un número uno en ventas, tanto por el renombre de la tenista que ha servido de inspiración al juego, como por la calidad del cartucho en sí.

La celebración contó además con la presencia del mismísimo Mr. Canadian, quien se encargó de la entrega de premios a los vencedores.

El evento fue patrocinado conjuntamente por Canadian, Sega y la marca Prince,



que tiene los derechos oficiales de imagen de Jenifer Capriati.

Prince repartió entre los asistentes una serie de artículos deportivos y sorteó una raqueta similar a la utilizada por la joven tenista norteamericana.

En cuanto a los resultados del encuentro deportivo, el Grand Slam de Tenis Canadian fue ganado por la pareja representante del Canadian Center de Barcelona, formada por Bernat de Santmartí y Chema Ducamp, quienes vencieron en la final a Alvaro García y José Riquelme, representantes del Canadian Center Gracia, mientras que los representantes del centro de Granollers ocuparon la tercera plaza.

## Kim Bassinger en tu Mega Drive

Cada vez son más insistentes los rumores que afirman que está a punto de salir al mercado un nuevo juego basado en un éxito cinematográfico.

En esta ocasión, los comentarios revisten un interés más morboso aún ya que se trata de la película Cool World, protagonizada por la explosiva Kim Basinger.

Un film al estilo de ¿Quién engañó a Roger Rabbit?, la película mezcla imágenes de actores reales con otras de personajes creados y animados por ordenador en una intrigante aventura con todos los rasgos de las clásicas novelas de detectives, añadiendo el aliciente de que la fantasía no se separa del mundo real.

Hay ya una versión del juego para ordenadores personales y se está especulando mucho sobre si lo próximo que aparezca en el mercado irá enfo-

cando hacia la Super Nintendo o hacia la Mega Drive, aunque parece que los propietarios de los derechos se inclinan porque sea esta última la consola que se beneficie primero de la diversión generada por Cool World.

Desde luego, contar con un videojuego en el que la protagonista es Kim Basinger es todo un lujo. Y más si tenemos en cuenta que el creador de la película, Ralph Bakshi, está muy interesado en el juego y prestará todo su apoyo al fabricante que finalmente se haga con los derechos de reproducción, de la misma forma que Matt Groenig apoyó a los desarrolladores de los juegos basados en la peculiar y extravagante familia Simpson.

Probablemente, dentro de un par de meses conozcamos la respuesta a todas estas incógnitas. No dudéis de que en cuanto se ponga a punto el juego seréis los primeros en saberlo.



Esta peligrosa rubia tiene ganas de entrar en tu consola. Ten cuidado.



# MEGA NOTICIAS

## Pro Master, las mejores guías

**D**espués del gran éxito obtenido por la serie de libros Sega Pro-Master en países como Gran Bretaña, la editorial española Apóstrofe se ha decidido a lanzar en nuestro país esta colección completamente traducida y adaptada al castellano.

El director de esta colección, Ian Livingstone, ha sido el principal responsable del éxito que el juego de rol Dungeons & Dragons (en España Dragones y Mazmorras) ha tenido entre el público de las islas británicas.

Los cuatro volúmenes de que consta la colección están considerados como la más completa colección de trucos y estrategias jamás recopilada. El tratamiento de los juegos resulta exhaustivo y extraordinariamente metódico, lo cual contribuye a que no quede ningún aspecto del cartucho en cuestión sin analizar y sin su propia solución.

Cada uno de estos tomos cuesta 600 pesetas, lo que les hace muy atractivos para todos los aficionados. La variedad de títulos recogidos en esta obra (tres por cada volumen, incluyendo cartuchos para Mega Drive, Master System y Game Gear) y la profesionalidad con que se han tratado convierten a esta colección en un elemento indispensable en la biblioteca de cualquier usuario Sega.

Además, de esta forma los usuarios de cualquiera de las tres consolas de Sega podrán disfrutar de sus juegos preferidos sin temor a quedarse estancados en



ninguna fase del juego y con la seguridad de que podrán superar todas las trampas y dificultades hasta llegar al final de cada aventura.

En el primero de los libros se presentan los juegos Sonic, Prince of Persia y Super Kick Off. En el segundo se recogen Quackshot, Super Monaco G.P. 2 y Shinobi. En el tercero, Castle of Illusion, Desert Strike y Golden Axe. Finalmente el cuarto libro presenta la solución de Streets of Rage, Kid Chamaleon y EA Hockey.

Ian Livingstone ha prometido la ampliación de la serie con nuevos volúmenes en los que se recojan las soluciones paso a paso de los juegos más recientes, libros que serán editados también por Ediciones Apóstrofe.

Dada la importancia que esta colección tiene para los usuarios, MEGAFORCE venderá por correo los volúmenes al mismo precio de venta que en los establecimientos habituales, 600 pesetas, abriendo así un nuevo canal de relación con vosotros, los lectores.



Para MegaDrive

## Street Fighter II a punto

**B**ianaventurados aquellos que a pesar de la tentación han permanecido fieles a su Sega, porque de ellos será el cartucho más alucinante.

Si todo va bien tal vez para marzo tengamos en nuestras consolas uno de los juegos con más leyenda de los últimos tiempos, ni más ni menos que el mismísimo Street Fighter II.

Este juego ha llamado la atención a todos los entendidos en cada una de las distintas versiones que hasta ahora se están vendiendo (desde ordenadores personales hasta consolas). Nuestras queridas máquinas serán de las últimas en tener la oportunidad de estrenar este cartucho de artes marciales, pero ya se sabe que nunca es tarde si la dicha es buena.

Además, algunos rumores entre la Prensa internacional insisten en que puede estar preparándose algo así como un lanzamiento sorpresa con una fecha de salida bastante anterior a la inicialmente prevista. Ya veremos qué pasa.

## CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID - Apdo. correos 28.272 • MADRID  
HORARIO: 10'30 A 14'00 y 16'00 a 20'00

TELF. PEDIDOS

523 24 08

523 23 93

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

**CLUB CAMBIO**  
SEGA MEGADRIVE.  
SEGA MASTER.  
1.500 Pts. CONSULTANOS.

### SUPER OFERTAS MEGADRIVE

|                    |       |
|--------------------|-------|
| ALISIA DRAGON      | 4.490 |
| TOKI               | 4.490 |
| SUPER THUNDERBLADE | 3.690 |
| ITALIA 90          | 3.690 |
| MOONWALKER         | 3.690 |
| SPACE HARRIER II   | 3.690 |
| DECAPATACK         | 4.490 |
| GRAIN GROUND       | 3.690 |

### NOVEDADES FEBRERO

| MEGADRIVE          |           | GAME GEAR       |           | SEGA MASTER SYSTEM |
|--------------------|-----------|-----------------|-----------|--------------------|
| STREETS OF RAGE II | Consultar | STREETS OF RAGE | 5.190     | TOURNAMENT GOLF    |
| TALESPIN           | 6.990     | LA SIRENITA     | 5.190     | MICKEY MOUSE II    |
| LA SIRENITA        | 6.990     | SMASH TV        | 5.490     | STREETS OF RAGE    |
| ROLLING THUNDER II | Consultar | INDIANA JONES   | 5.490     | MASTER OF DARKNESS |
| PRO ACTION REPLAY  | 10.500    | CHAKAN          | Consultar |                    |

**TODOS NUESTROS JUEGOS TIENEN 500 Pts. DE DESCUENTO (EXCEPTO OFERTAS)**



# MEGALIBRO



Este mes MEGAFORCE te regala un práctico MEGALIBRO para que puedas anotar lo más importante de tus juegos favoritos.

Fíjate bien en este ejemplo para que puedas usar correctamente tu MEGALIBRO.

En este espacio apunta tu nombre (o el de tus amigos) y tus records (o los suyos).  
Es ideal para hacer campeonatos.

Si sabes algún truco, o si te han contado alguno, no permitas que se te olvide.  
¡¡¡ Escríbelo !!!

¿Nunca te has confundido de botón?  
Tranquilo, a partir de ahora bastará con que eches un vistazo a tus notas.

| ★★ PUNTOMETRO ★★ |                |
|------------------|----------------|
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |
| ☆ Nombre:.....   | ⊗ Puntos:..... |

| 💣 TRUCOMETRO 💣    |   |
|-------------------|---|
| 💣 MEGATRUCO:..... |   |
| .....             |   |
| .....             |   |
| ⊗ CONTROLES:..... |   |
| .....             |   |
| ✓ VALORACION: 💡   | ✈ |
|                   | 🎵 |

Puntúa tú mismo los juegos. Las claves son:  
Bombilla para los gráficos.  
Avión para el movimiento.  
Nota para el sonido.  
...O las que tú quieras.







# **MEGA** **REPORTAJE**

---

## **Drive** **ACTION** **REPLAY**

**Vidas infinitas, energía  
inagotable, poder a tope...  
todo esto y mucho más puedes  
conseguir con sólo insertar en  
tu Mega Drive lo más potente  
en "pokeadores" para  
consolas.**



# MEGA REPORTAJE



**M**uchos de vosotros habréis sufrido en alguna ocasión la desesperación de no poder llegar al final de un juego, a pesar de que conozcáis las técnicas y los trucos necesarios para ello. Y la razón es muy simple: lo difícil de algunos cartuchos no es saber qué hacer cada momento, sino hacerlo bien, algo que por desgracia no pasa siempre.

¿Quién no ha visto con impotencia cómo el objetivo queda tan cerca que casi puede tocarse, pero no hay forma de conseguirlo? Para resolver estas frustraciones, los consoleros más avezados cuentan con un arma casi infalible: el Action Replay, que tiene sus dos versiones, la normal y la Pro, y que de momento sólo está disponibles para la Mega Drive.

Y... ¿qué es eso del Action Replay? Técnicamente, se podría definir como un buscador de posiciones de memoria unido a un generador de códigos para dichas posiciones de memoria. Como esto sonará a chino a la mayoría de vosotros, vamos a explicar lo más claramente posible en qué consiste el invento.

Los juegos contenidos en los cartuchos que se insertan en las consolas

*Pro*  
**ACTION  
REPLAY**

**Pokear un  
juego es  
cambiar  
parte del  
programa.  
Esa es la  
misión del  
Action  
Replay.**

no son otra cosa que programas constituidos por instrucciones (líneas de código) que dan al juego sus características concretas. En estas líneas se incluyen una serie de parámetros que varían en función del desarrollo del juego. Por ejemplo, la variable "a" es igual a "3" al comenzar el juego, lo que quiere decir que tenemos tres vidas. Si pierdes una vida, entonces una instrucción hace que la variable "a" cambie a "2", lo que indica que a partir de ese momento sólo tenemos dos vidas.

Pues bien, si se consigue que "a" siempre sea igual a "3", pase lo que pase en el juego, entonces tendremos vidas infinitas, ya que aunque perdamos una vida, en nuestro marcador (y en el programa) el número de vidas siempre será tres.

Y aquí es donde entra en juego el Action Replay. Gracias a él podemos introducir un valor numérico (aparecen números y letras porque es una cifra en base hexadecimal) que indica al juego que "a" (por seguir con nuestro ejemplo) debe ser siempre igual a "3", independientemente de lo que ocurra. O sea, que obliga al cartucho a darnos vidas infinitas.



# MEGA REPORTAJE



Pero todo esto que hemos contado es una simplificación del valor del Action Replay: el jugador puede introducir el código de vidas infinitas o de energía infinita, para ser invencible, pero también puede modificar otros parámetros del juego, aumentando su dificultad, reduciendo el número de vidas, incluyendo más enemigos o modificando el trazado de los recorridos, por ejemplo.

## Cómo usarlo

Aunque el funcionamiento interno del dispositivo parece bastante complicado, su uso no lo es tanto, y basta con indicar al Action Replay el código correcto para cambiar tal o cual parámetro, y él se encarga de colocar dicho código en la posición de memoria que corresponda, o de hacer con él lo que sea necesario. Hasta aquí no hay nada misterioso, sólo hace falta tener los códigos de cada juego. Y para ello hay que echar mano de amigos, libros, revistas, etc, o del manual que incluye la caja del Action Replay. En dicho manual se incluyen códigos para energía ilimitada, vidas infinitas y otras características de bastantes juegos.

Pero en algunos casos queremos modificar otra característica que no

incluyen en la lista del folleto. O bien necesitamos un código para un juego que no está en el manual, o que es tan nuevo que aún nadie ha buscado sus códigos... Aquí es donde vienen las complicaciones, ya que en este caso habrá que buscar ese código. Y esto es precisamente lo que hace la versión Pro del Action Replay, buscar las posiciones de memoria donde pueden modificarse los parámetros del juego y presentar al jugador una lista de los posibles códigos que llaman a esas posiciones. Lo que habrá que hacer será apuntarlos y luego irlos probando hasta dar con el que queremos.

La diferencia entre una versión y otra del Action Replay está muy clara: en la versión normal, sólo se pueden introducir códigos que ya hayamos conseguido, mientras que la versión Pro nos ayuda a buscar códigos. Aparte de este "detalle", ambas se utilizan básicamente de la misma forma: insertando el periférico en la ranura de la consola y poniendo en su conector el juego.

Vamos a empezar por el uso más sencillo del aparato, el de introducir un parámetro que ya tenemos. Si el modelo elegido es el Action Replay Pro (el que nosotros hemos probado), un interruptor situado en la parte

Pro  
ACTION  
REPLAY

Con el  
Action  
Replay Pro  
es posible  
buscar  
códigos  
nuevos para  
casi todos  
los juegos.



# MEGA REPORTAJE

**El que las instrucciones que salen en la pantalla estén en inglés puede ser un gran problema.**



izquierda y con tres posiciones diferentes permite el cambio del modo "trainer" o el modo de utilización.

Si sólo se trata de introducir un parámetro, hay que insertar el cartucho con el interruptor en su posición central (neutro), arrancar el juego, mover el interruptor hacia abajo, pulsar el botón Reset y elegir la opción de introducción de parámetros. Luego se mete el código y se elige la opción de volver al juego. Una vez que arranque éste, hay que cambiar el interruptor hacia su posición alta, con lo que se activará la opción elegida (vidas infinitas, por ejemplo). En la versión normal, los pasos son muy similares, pero no hay que mover el interruptor, por la sencilla razón de que no existe.

## Para expertos

Pero, como ya hemos dicho, hay otro uso más complejo en el Action Replay (sólo en la versión Pro), que es el de obtener códigos que no tenemos, bien porque son para un juego nuevo o para un juego no listado en el folleto, o bien porque queremos averiguar qué código controla la característica X de tal o cual juego, y en el manual sólo tenemos las características de vida y energía, por poner un ejemplo.

En este caso, el proceso es algo más complicado y para hacerlo es posible elegir entre cinco técnicas diferentes.

La más sencilla de ellas requiere, una vez efectuados los pasos previos de introducción de ambos cartuchos y de hacer un Reset, elegir la opción "Start with trainer" y seguir los pasos indicados en los diferentes menús (desgraciadamente en inglés), con varias pulsaciones del botón Reset y la introducción de algunos códigos.

Es muy recomendable seguir al pie de la letra las indicaciones del manual, al menos hasta que seamos capaces de cumplir todos los pasos sin equivocarnos, ya que si se produce un error, todo lo hecho hasta ese momento no sirve para nada y hay que empezar desde el principio. Y hablando de indicaciones, no perdáis la hoja separada del manual en la que se indica que el proceso de arranque es ligeramente diferente de cómo se explica en las instrucciones. SIEMPRE HAY QUE COLOCAR EL INTERRUPTOR EN LA POSICIÓN MEDIA AL ARRANCAR LA CONSOLA. Para activar el Action Replay, basta con bajar este mando y apretar el botón Reset.

Tanto las explicaciones que aquí damos como las que están en el propio manual parecen mucho más complejas de lo que luego resulta ser el proceso en la práctica, de modo que no hay que desanimarse por ello. Al cabo de tres o cuatro búsquedas de códigos en cada técnica habréis logrado coger la mecánica y todo será mucho más fácil.

Así pues, ánimo y a terminar los juegos difíciles o a complicar los fáciles. Una última advertencia: en algunas ocasiones es posible que no se consiga el objetivo pretendido y la introducción del código no sirva para nada.

En ese caso, pensad en una alternativa y buscad un código para otra característica, ya que las vidas infinitas no son el único camino para acabar un juego (a veces, por ejemplo, puede ser mucho más útil tener energía ilimitada).



Y para finalizar, no podemos dejaros con las manos vacías, así que... aquí tenéis algunos códigos, listos para su uso, que os proporcionarán vidas infinitas en los siguientes juegos:

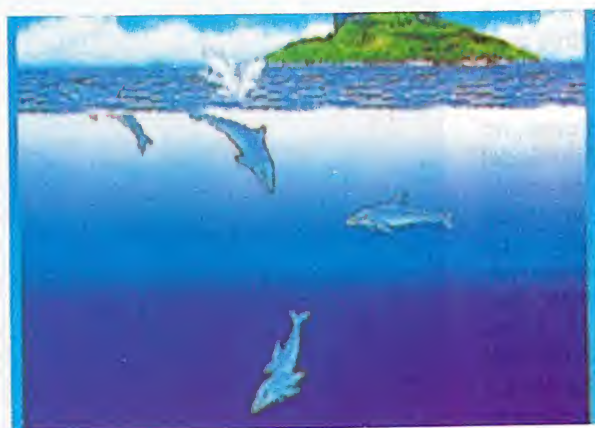
Two Crude Dudes: FF460B 09012  
Chuck Rock: FF06D 10003  
Splatter House II: FF00F 70004  
DJ Boy: FFA18 90004  
Talmits' Adventure: FFF74 70006  
Steel Empire: FFCB5 10004  
Predator II: FF029 40002  
Zero Wing: FF00F D0003

■■■■■■■■■■  
**Proximamente:  
Game Genie, la  
alternativa.**  
■■■■■■■■■■

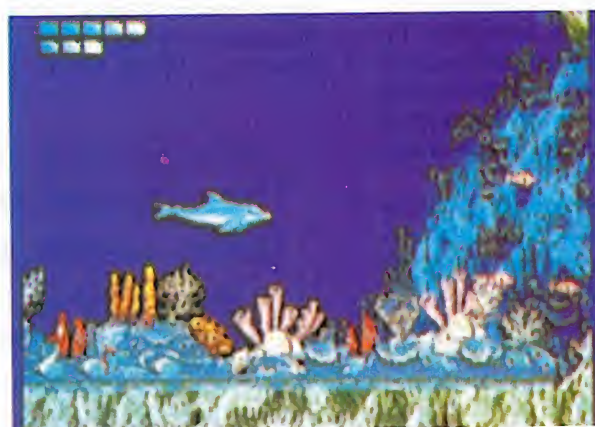




# DOL



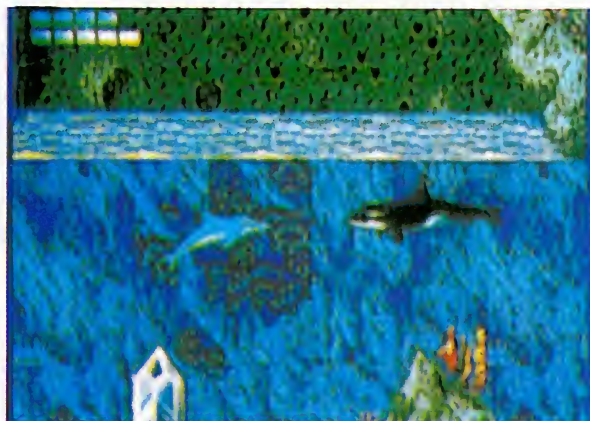
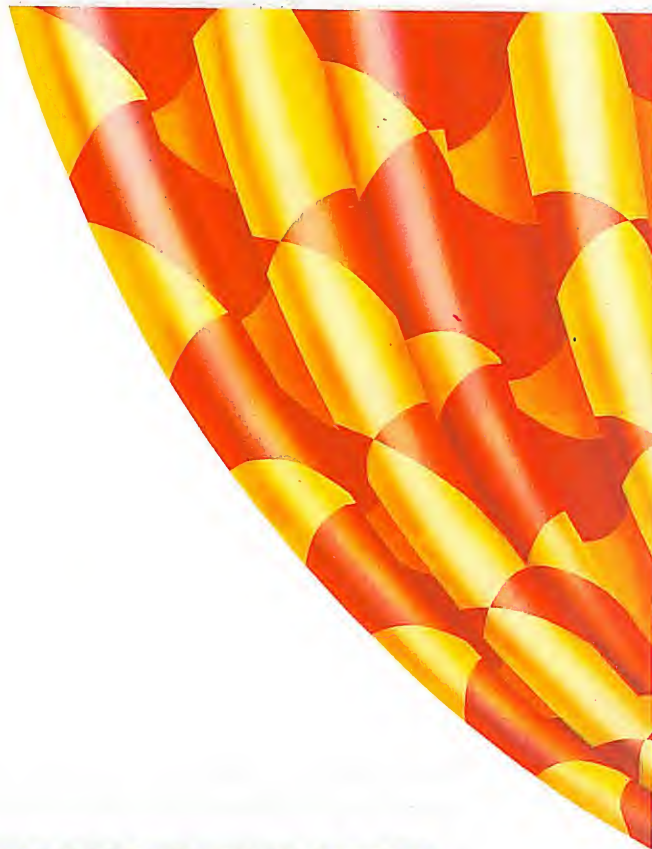
# MOJ



**¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapidez de movimientos, el sexto**



# PHIN



# JATE

**sentido ultrasónico, y la  
búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un  
delfín no siempre ríe.  
Su defensa es vital.  
¡Mójate!.**

*Vive una Aventura*

# SEGA

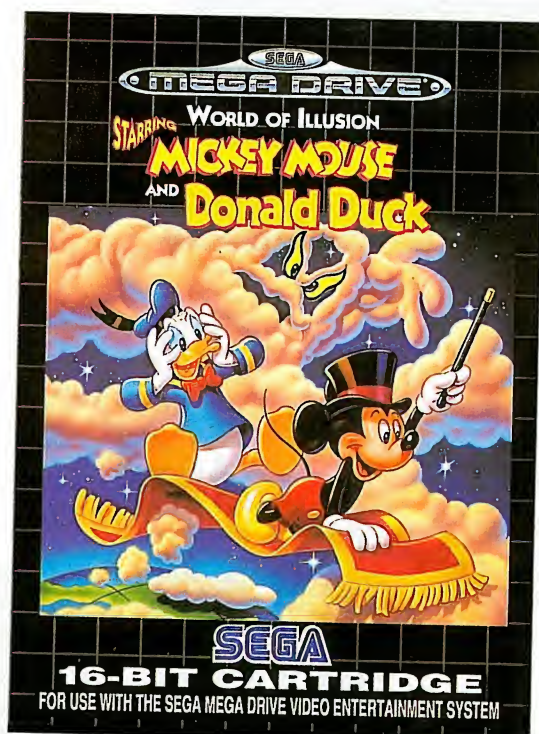




**Acompaña a Baloo en una apasionante vuelta al mundo. Vivirás frenéticas aventuras para conseguir tu objetivo. ¡El contrato del siglo!. Puedes jugar sólo o con un amiguito. De cualquier forma eliges personaje; Kit o Baloo. ¡Haz las maletas!.**



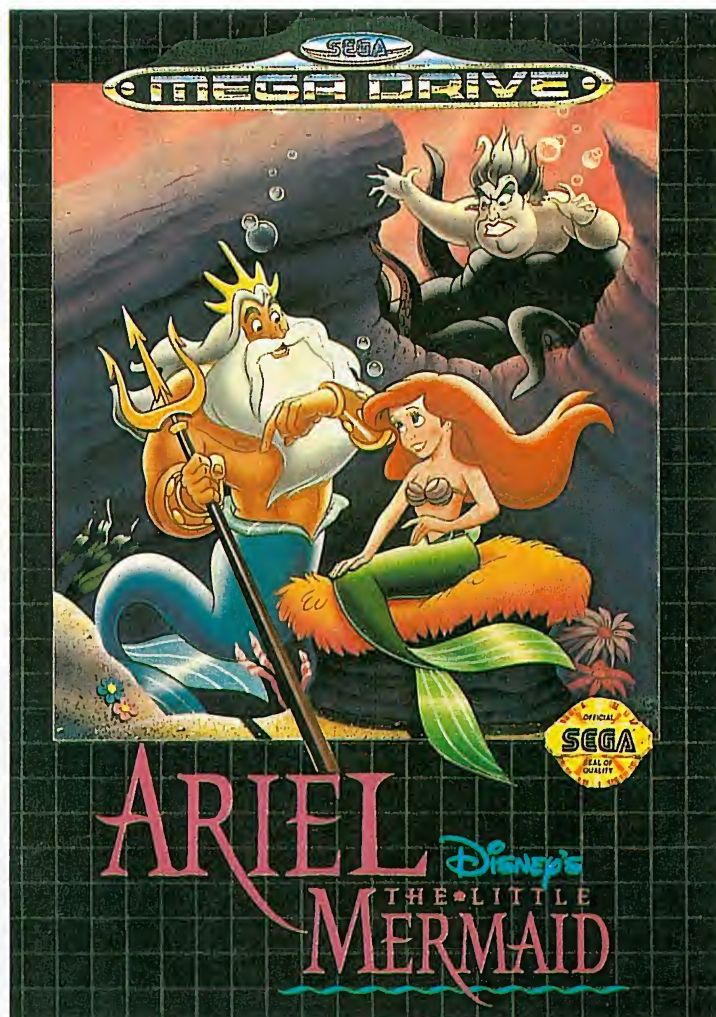
# JUEGATE



**Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos. ¡Vigila tus espadas!. Puede que tu compañero no esté a tu altura.**

**El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos. Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!. Puede estar contigo... o contra tí. La noche es tuya.**





Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón. ¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.

# LO TODO



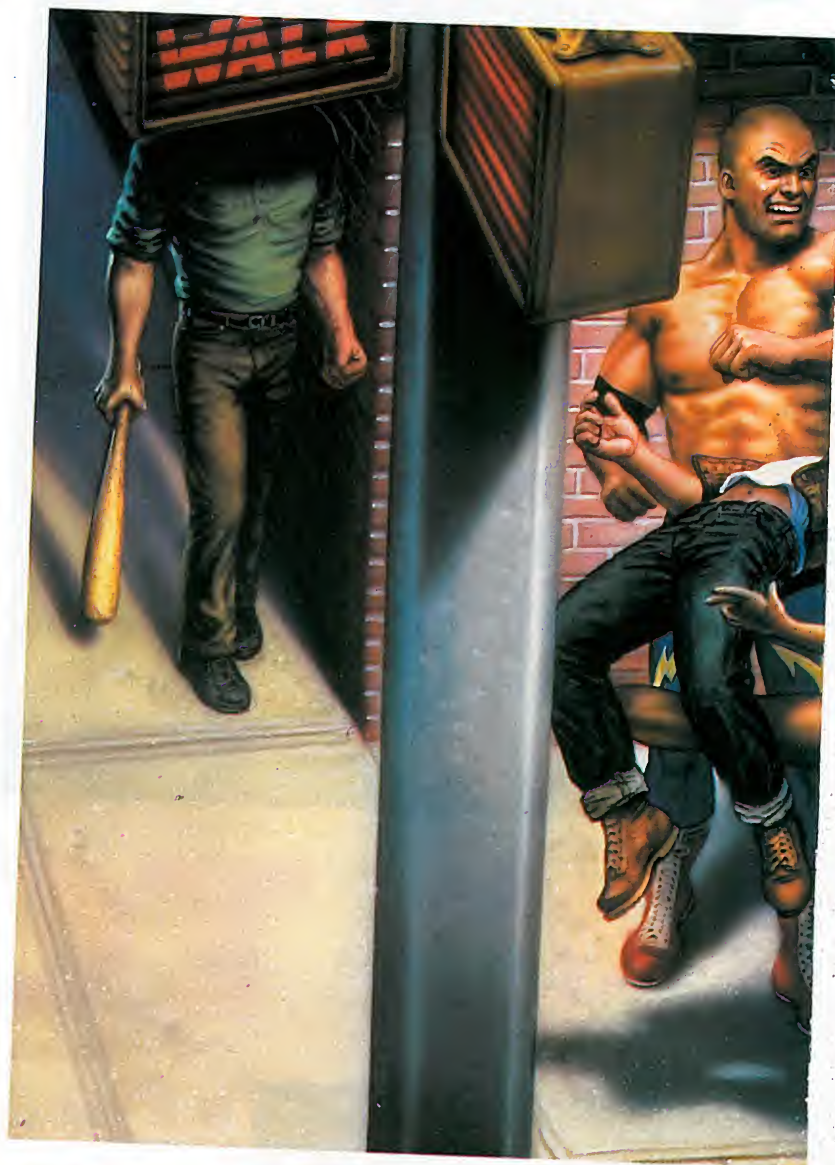
Vive una Aventura

# SEGA





# STREET 0



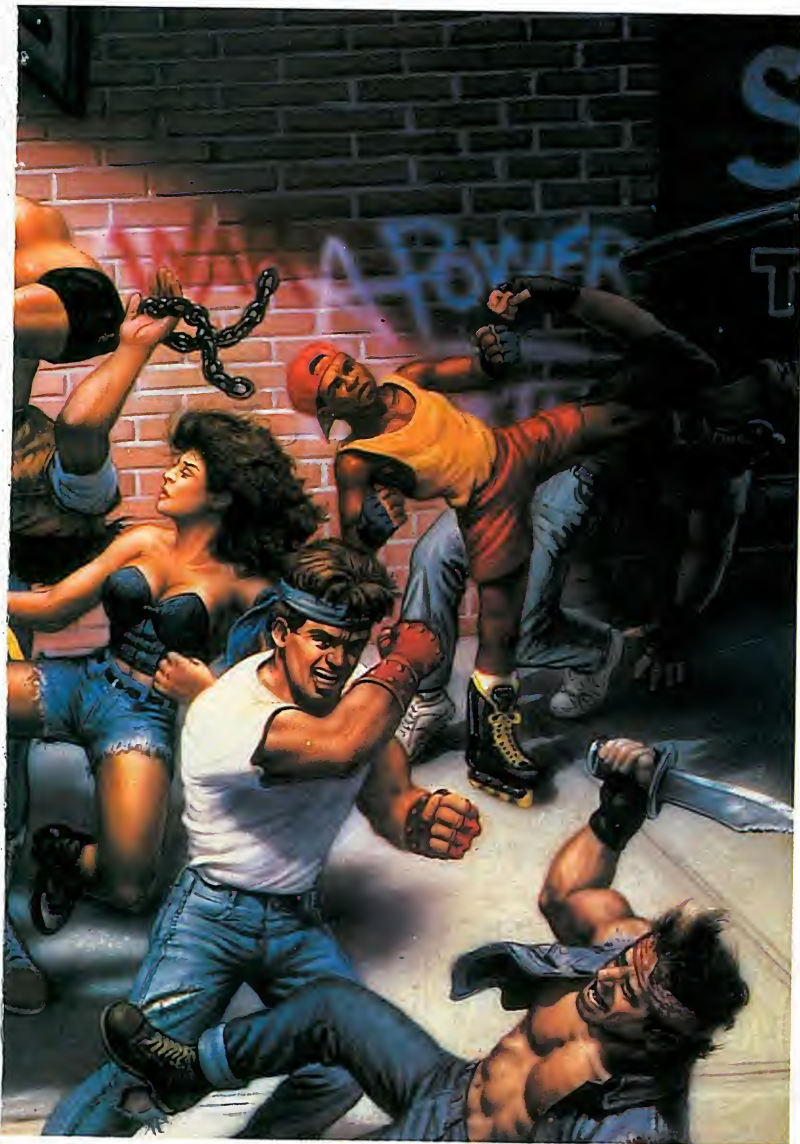
# LA CALLE



**En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.**



# FRAGE II



# ES TUYA

**¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.**

**¡La calle es tuya!.**

*Vive una Aventura*

# SEGA



# PREVIEW



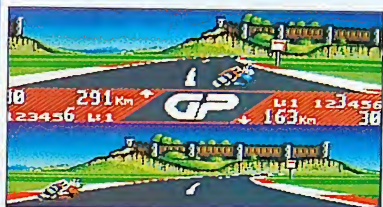
Si has visto cómo un estupendo juego de carreras de motocicletas llegaba al mundo Mega Drive (Road Rash II) y has sentido una gran envidia, no te preocupes,

Rider descubrirás seis circuitos distintos utilizados en los campeonatos del mundo, junto con una pista irreal diseñada para este juego. A los mandos de tu moto de competi-

movimientos de su moto. Si te atreves con GP Rider y eres un buen piloto, mide tus fuerzas con los mejores corredores del mundo y echa a tus contrincantes del circuito.



## GP RIDER



porque también la consola Master System va a tener su título sobre motos, y además con la posibilidad de juego a dos. Con GP

ción, te verás enfrentado a una quincena de oponentes en una carrera donde el realismo y la sensación de velocidad son los protagonistas. Los virajes bruscos, acelerones,

derrapes... todo ello y más estará en tu pantalla, dividida en dos zonas superpuestas para que cada jugador pueda seguir los

EDITOR: SEGA

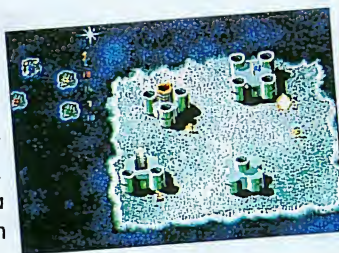


## MEGA-LO-MANIA

Es posible que alguna vez hayas deseado ser todopoderoso e invencible, o al menos sentirte por un momento dueño de todo lo que existe, algo así como un dios. Ahora puedes conseguirlo,

ya que en Megalomania se representan cuatro dioses distintos, cada uno con sus poderes y sus características propias, y tú puedes elegir estar en la piel de uno de ellos. En realidad, lo que debes hacer es decidir qué tipo de dios crees que representa mejor tu forma de ser, si Scarlet, Oberon, Cesar o Madcap. Cada uno de ellos tie-

ne que ayudar a un pueblo a desarrollarse y progresar, en una evolución que se realiza tanto en el nivel técnico (armas, construcciones, etc) como en el nivel territorial. El objetivo es muy simple: ser el dueño del mundo (como en el conocido Populous) y controlarlo desde tu altar. Es un título sorprendente, interesante y con gráficos muy cuidados.



EDITOR: VIRGIN GAMES





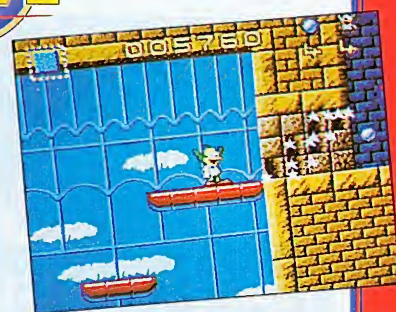
# PREVIEW



La popularidad de los Simpson's ha sido tal que no sólo se han hecho juegos teniendo a Bart como protagonista, sino que también se utiliza la familia como "víctima" de otras historias. En este juego, mezcla de acción y reflexión y con detalles que recuerdan en parte a las aventuras de los Lemmings, la historia gira en torno a una invasión,

pero no de extraterrestres, sino de ratones: la casa de los Simpson's, situada en pleno centro de Springfield, ha sido totalmente ocupada por esos escurridizos animalitos que se ríen de la impotencia de Bart y Elmer para atraparlos. Por ello han llamado a un amigo

raticidas. Son tan disciplinados e inocentes (por no decir casi-bobos) como los simpáticos Lemmings, que siempre avanzan en línea recta sin preguntarse dónde van, por lo que Krusty se ve obligado a dirigirlos hacia los lugares de exterminio, repartidos a lo lar-



gir al convoy de ratones hacia uno u otro lugar. Desde luego, simpatía y reflexión no le faltan al juego.

## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



de la familia, Krusty, pidiéndole que eche de allí a los incómodos huéspedes. Pero estos ratones son un poco especiales, y habrá que utilizar más inteligencia que escobas o

go de un montón de niveles. En cada nivel habrá un montón de "enemigos" a combatir (si se pueden llamar enemigos), y unos cuantos objetos que nos ayudarán a diri-

EDITOR: FLYING EDGE



De nuevo una simulación deportiva llega a la pantalla de la Mega Drive, con la intención de ayudarte a ser un gran maestro del golf. Y de nuevo descubrirás recorridos inéditos (en esta ocasión tres) y emociones fuertes en un deporte que hace no mucho creías aburridísimo. Si no eres un experto, tendrás que



en el golf, podrás dedicarte a disfrutar de los gráficos, rediseñados en esta versión, los estupendos decorados en tres dimensiones, la

dor y otros detalles.



EDITOR: ELECTRONIC ARTS

vértelas con los dichosos efectos de las pelotas, aprender la jerga del golf (ahora un hook, luego un slice...) y controlar la velocidad y la dirección del viento, además de la naturaleza del terreno y la fuerza del disparo. Pero si ya te manejas con soltura

animación que también ha mejorado notablemente, el realismo en los movimientos del juga-



# PGA TOURNAMENT GOLF II



# PREVIEW



# ROAD RASH II

**T**e presentamos ahora un juego que, a primera vista, podría parecer un título más de la larga lista existente para la consola de 16 bits de Sega: Road Rash II, la segunda versión de un juego dedicado al fascinante mundo de las motocicletas.

Pero si has pensado que es un simple simulador de carreras, estás algo equivocado y ahora vas a entender por qué. En primer lugar, cuesta llamarlo "simulador", por sus gráfi-

cos tridimensionales a todo color, por la calidad de los diseños en varios aspectos, desde los personajes hasta los escenarios, y por su movimiento. Y en segundo lugar cuesta admitir que sea un deporte lo que presenciamos cuando jugamos con Road Rash II: una carrera en la que la única regla es la de la supervivencia a toda costa, lo que implica vencer al contrario no sólo con habilidad y velocidad, sino con puñetazos, golpes y todo



lo que sea necesario con tal de llegar el primero a la meta en todas las carreras.

Lo que sí se puede decir es que es un título más que atractivo, sobre todo por la posibilidad de jugar con un contrincante, cada uno en una pantalla.

Esta característica, que es la principal novedad de esta segunda versión, se ve acompañada de varios detalles como es el diseño de los circuitos de Hawai, Arizona y otros lugares de todo el mundo, o el

enfrentamiento con enemigos que tienen nombres y apellidos (Kelly, Ortega, O'Connor) y que te vas encontrando una y otra vez en el juego...

Todo ello con tal de conseguir que no te separes de tu consola, subas a bordo de tu máquina infernal y acabes con todos los récords de velocidad y agresividad que ostenten tus amigos.

¡Vete comprando un casco porque seguro que lo vas a necesitar!



# PREVIEW



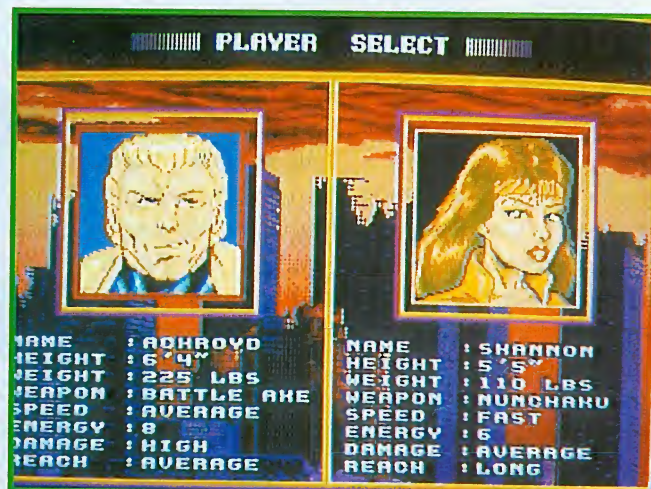
# EX-MUTANT

Si jugaste con Terminator y te quedaron ganas de más historias futuristas, con terceras guerras mundiales, con la raza humana en peligro y todo eso... espera un poco, porque llega Ex-Mutant.

Como acabamos de decir, estamos en el futuro, en concreto en el año 2055, pero nadie diría que este es nuestro mundo, porque una

terrible guerra química lo ha devastado todo. Lo peor han sido las repercusiones biológicas del holocausto: los hombres han sufrido toda clase de mutaciones horribles, y cada día aparecen nuevos seres, que además de bastante feos son muy agresivos.

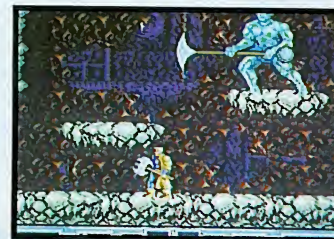
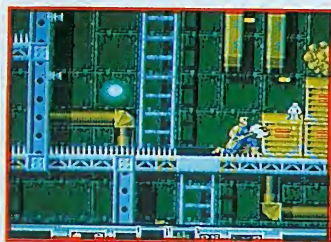
La situación resulta beneficiosa para Sluggo, un ser que pretende dominarlo todo, pero hay otro personaje, el profesor Kildare (un cyborg), que tiene intención de cambiar las cosas y devolver a la humanidad su apariencia original.



De momento, ha conseguido dar forma humana a seis mutantes, pero tres de ellos han sido capturados por los esbirros de Sluggo, de modo que habrá que rescatarlos y conseguir además baterías de energía que necesita el profesor.

Para ello hay que llevar a cabo misiones peligrosas en territorio enemigo, matando a cuantos mutantes encuentres y recogiendo objetos diversos. Scroll multidireccional, una buena animación, gráficos y decorados bien cuidados, movimiento muy rápido (casi frenético), mucha música con buen ritmo y

una dosis alta de agresividad son los ingredientes de este juego de acción que muy pronto te hará perder la cabeza.





# PREVIEW



# FLASH BACK

Es posible que Flash Back no sea el mejor juego que se haya editado para la "hermana mayor" de la familia de consolas Sega, pero desde luego sí se encuentra entre los candidatos más claros, y cuando tengáis oportunidad de jugar con él, comprobaréis por qué. Desde los gráficos vectoriales a las músicas que se pueden escuchar en él, pasando por el movimiento del protagonista... hay múltiples razones para decir que este juego ha sido desarrollado con un gran esmero y para alabar su calidad.

El juego comienza con la huida de un personaje a bordo de una moto que atraviesa a toda velocidad el espacio, perseguida por

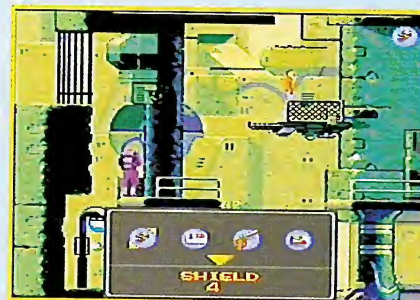
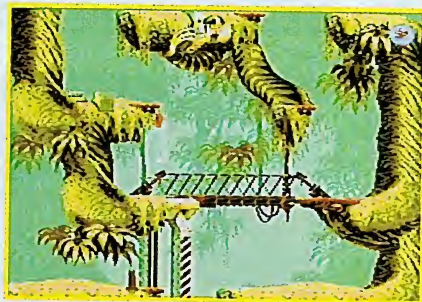
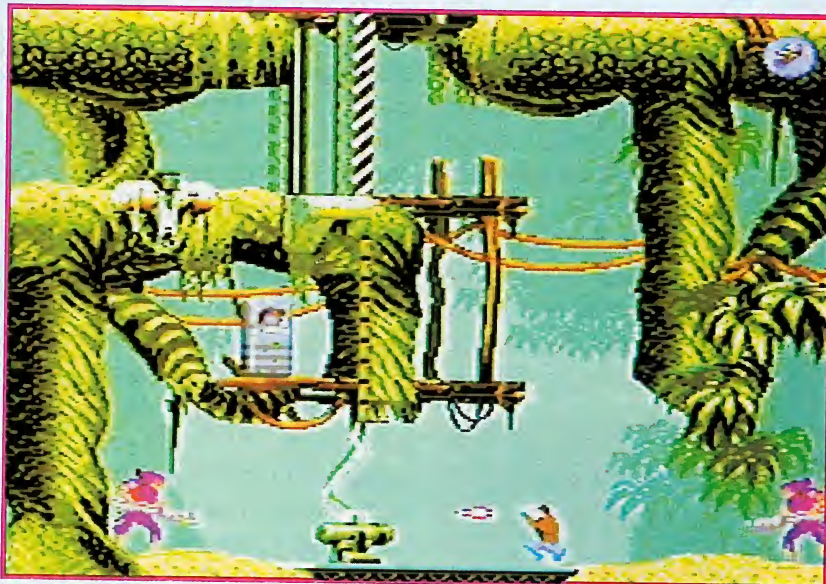
unos individuos con intenciones nada buenas. Pero el personaje en cuestión, protagonista de la historia de Flash Back, no consigue librarse de ellos y termina cayendo a un planeta en el que encontrará, entre enemigos, plataformas, generadores de energía y objetos varios, la respuesta a muchas de sus preguntas,

por ejemplo: ¿por qué y de quién huía? ¿cómo es que no recuerda nada? ¿quién se ha quedado con sus recuerdos? ¿qué secreto ocultaba, tan importante

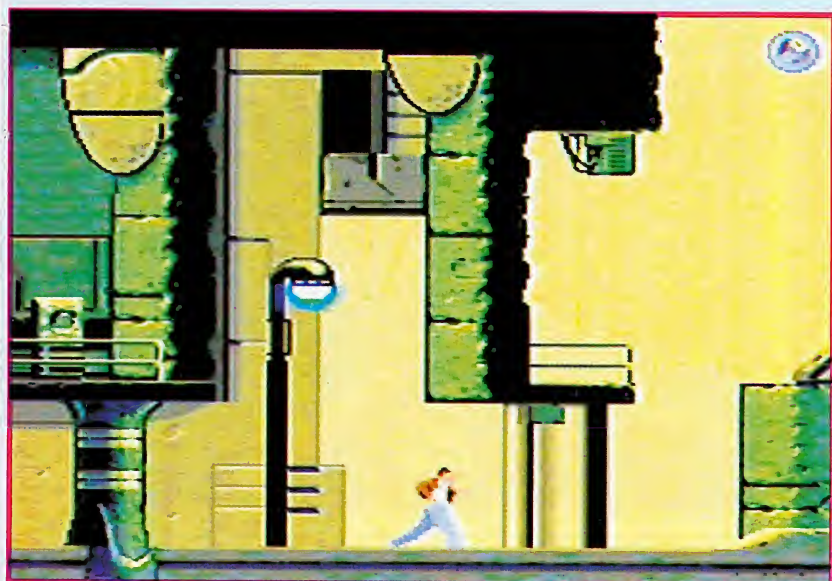
como para movilizar a todo un ejército de enemigos? ¿qué misión debe cumplir ahora? Por suerte, el holocubo le contará toda la historia y nuestro amigo se

pondrá en marcha, recorriendo todos los niveles de este estupendo juego hasta cumplir su objetivo.

En el camino encontrará







un montón de enemigos a los que atacará con diversas armas (que selecciona en cada momento), un montón de escenarios distintos de una calidad asombrosa, generados con gráficos vectoriales, una serie de objetos que puede ir recogiendo, bonos, puntos, etc.

Pero para convencerte de lo que decimos, lo mejor es que ejecutes el modo demo, en el que se muestran algu-

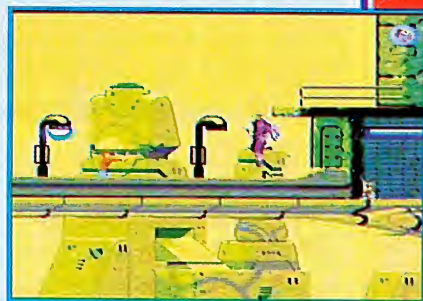
nos de los niveles de que se compone el juego: el bosque, la ciudad (si es que a eso se le puede llamar ciudad), la central donde se encuentra el generador... Así puedes irte familiarizando con la acción y con el movimiento del personaje, que luego tendrás que controlar, aprendiendo a saltar, correr, detenerte bruscamente, tirarte al suelo, rodar y levantarte de un solo impulso, subir a las

plataformas balanceándose, en fin, todos los movimientos que tiene un ser humano (bastante más ágil de lo normal, pero al fin y al cabo humano) y que seguramente te asombrarán por su realismo.

Para "entrenarte" con el juego, los desarrolladores han previsto una pantalla de opciones en la que puedes ver el uso de los botones y mandos, elegir el

idioma y el nivel de dificultad y hacer el test de música. Y hablando de música, el aspecto sonoro nada tiene que envidiar al aspecto visual, ya que Flash Back ofrece, además de sonidos diversos, una gran selección de melodías.

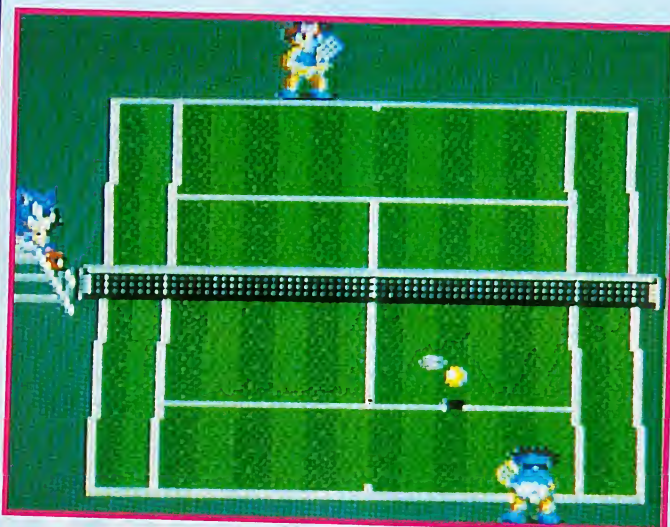
Con todo esto, el entretenimiento está asegurado, de modo que no dejes pasar esta oportunidad de probar una de las novedades más "calientes" para Mega Drive.





# PREVIEW

MEGA  
DRIVE



Seguro que alguna vez has pensado que llevarte de viaje un único juego con la Game Gear va a ser muy aburrido. Pero llevarte una bolsa de cartuchos no parece tampoco una buena idea, porque perderías lo que la Game Gear tiene de portátil.

Pues para solucionarlo, Sega tiene listo un cartucho que reúne varios títulos, casi todos ellos deportivos, y que te hará pasar muy buenas horas incluso en los viajes más largos. Four In One

## 4 in 1

(Cuatro en Uno) incluye un simulador de tenis, uno de carreras automovilísticas, uno de fútbol (que es en realidad un juego de disparos a portería) y un juego al estilo de Columns.

Aunque ninguno de los títulos son estrellas en su

el tenis, acelerones, derrapes y empujones en las carreras de coches...) que ponen a prueba tu habilidad con los mandos, mientras que el cuarto título pondrá a prueba tu serenidad y tu capacidad de hacer filas y columnas



categoría, sí tienen buenos gráficos, un desarrollo cuidado y una calidad que no desmerece en absoluto la de la consola de Sega. Los títulos deportivos cuentan con movimientos y acciones bastante realistas (re-  
veses, mates y saques en

con una serie de piezas que, como suele ser habitual, caen cada vez más deprisa. Como aliciente especial en 4 in 1, hay una sorpresa en el juego de tenis, ya que podrás ser arbitrado por un personaje muy especial: Sonic.





# VIDEOJUEGOS GAMELAND via directa USA

CON UNA COMPRA SUPERIOR A 12.000 Ptas.  
UNOS GUANTES PROFESIONALES ¡GRATIS!  
(excepto consolas)

PEDIDOS



(93) 426 34 17

HORARIO: LUNES A VIERNES: 10 a 2 Y 4.30 a 20.30  
SÁBADOS: 10 a 2

## TIENDAS EN BARCELONA:

C/ Sepúlveda, 184 (junto Muntaner) Tel. 426 32 92

C/ París, 56 (junto Rocafort) Tel. 430 42 46

|                                     |           |                                  |           |
|-------------------------------------|-----------|----------------------------------|-----------|
| <u>MEGADRIVE</u>                    |           | SUPER SMASH TV .....             | 8.990     |
| ALIEN 3 .....                       | 7.990     | STREETS OF RAGE II .....         | consultar |
| AQUATIC GAMES (Robocod) .....       | 7.490     | STREET FIGHTER II .....          | consultar |
| AYRTON SENNA. S. Monaco GP II ..... | 8.490     | TALESPIIN .....                  | 6.990     |
| BATMAN RETURNS .....                | 7.490     | TAZMANIA .....                   | 6.990     |
| BULLS VS LAKERS .....               | 7.990     | TEAM U.S.A. BASKETBALL .....     | 7.990     |
| CAPITAN AMÉRICA + PIN .....         | 8.990     | TERMINATOR .....                 | 7.990     |
| CHAKAN .....                        | consultar | TERMINATOR 2 (arcade game) ..... | 6.990     |
| CHESTER CHEETA .....                | consultar | THUNDERFORCE IV .....            | 6.990     |
| CHUCK ROCK .....                    | 7.990     | TWO CRUDE DUDES (LUCHA) .....    | 8.990     |
| CORPORATION .....                   | 7.990     | WARRIOR OF ROME 2 .....          | 8.990     |
| CRUE BALL .....                     | consultar | WORLD OF ILUSION .....           | 6.990     |
| CYBERCOP (3D) .....                 | 7.990     | WORLD TROPHY SOCCER .....        | 7.990     |
| DOUBLE DRAGON .....                 | 6.990     | WWF WRESTLEMANIA .....           | 7.990     |
| ECCO DE DOLPHIN .....               | 6.990     | <u>MASTER SYSTEM II</u>          |           |
| EMPIRE OF STEEL .....               | 7.990     | ACE OF ACES .....                | 5.990     |
| EVANDER HOLLYFIELD BOXING .....     | 7.990     | ALIEN 3 .....                    | 5.990     |
| GALAHAD .....                       | 7.990     | ASTERIX .....                    | 5.990     |
| GOLDEN AXE 3 .....                  | consultar | AYRTON SENNA .....               | 6.990     |
| GREENDOG .....                      | 6.990     | BATMAN RETURNS .....             | 5.990     |
| HOCKEY 93 .....                     | 7.990     | BUBBLE BOBBLE .....              | 5.990     |
| INDIANA JONES LAST CRUSADE .....    | 8.490     | CHESSMASTER .....                | 6.590     |
| JENNIFER CAPRIATI TENNIS .....      | 8.490     | CHUCK ROCK .....                 | 5.990     |
| LAKERS VS CELTICS .....             | 7.990     | HEROES OF THE LANCE .....        | 6.990     |
| LEMMINGS .....                      | 7.490     | JOE MONTANA .....                | 5.990     |
| LHX ATTACK CHOPPER .....            | 7.990     | KLAX .....                       | 5.990     |
| LOTUS .....                         | 7.990     | KICK OFF .....                   | 6.490     |
| OLYMPIC GOLD .....                  | 7.990     | LEMMINGS .....                   | 5.990     |
| PREDATOR 2 .....                    | 7.490     | MASTER OF DARKNESS .....         | 5.990     |
| ROLLING THUNDER II .....            | 8.490     | NEWZEALAND STORY .....           | 5.990     |
| SIMPSON'S SPACE MUTANTS .....       | 8.490     | NINJA GAIDEN .....               | 5.990     |
| SIRENITA LA; ARIEL .....            | 7.490     | OLYMPIC GOLD .....               | 5.990     |
| SONIC 2 .....                       | 7.490     | OUT RUN EUROPA .....             | 6.990     |
| SOLO EN CASA .....                  | 6.990     | PRINCE OF PERSIA .....           | 5.990     |
| STRIDER 2 .....                     | consultar | PREDATOR 2 .....                 | 5.990     |
| SHADOW OF THE BEAST II .....        | 7.990     | PICAPIEDRA, LOS .....            | 5.990     |
| SPLATTERHOUSE II .....              | 6.990     | POPULOUS .....                   | 6.990     |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| SIMPSON'S                  | 5.990     |
| SONIC 2                    | 6.990     |
| SPACE GUN                  | 5.990     |
| SUPER SMASH TV             | 5.990     |
| TAZMANIA                   | 5.990     |
| TOM&JERRY                  | 5.990     |
| TERMINATOR                 | 5.990     |
| TRIVIAL PURSUIT            | 6.990     |
| UEFA 92: FOOTBALL          | 6.990     |
| WONDER BOY IN MONSTER LAND | 5.990     |
| XENON II                   | 5.990     |
| GAME GEAR                  |           |
| AERIAL ASSAULT             | 4.690     |
| ALIEN 3                    | 5.190     |
| ARIEL (LA SIRENITA)        | 5.190     |
| BATMAN RETURNS             | 5.190     |
| CHAKAN                     | consultar |
| CHASE HQ                   | 5.190     |
| CHESSMASTER                | 5.190     |
| CHESTER CHEETA             | consultar |
| CHUCK ROCK                 | 5.190     |
| DONALD DUCK                | 4.990     |
| FANTASY ZONE               | 4.990     |
| GEORGE FOREMAN BOXING      | 4.690     |
| GLOBAL GLADIATORS          | consultar |
| G-LOC                      | 4.690     |
| GREENDOG                   | 5.190     |
| HOME ALONE                 | consultar |
| INDIANA JONES LAST CRUSADE | 5.190     |
| LEMMINGS                   | consultar |
| MICKEY MOUSE               | 4.990     |
| NINJA GAIDEN               | 4.990     |
| OLYMPIC GOLD               | 4.990     |
| OUT RUN EUROPA             | 5.190     |
| PACMAN                     | 5.190     |
| PRINCE OF PERSIA           | 5.190     |

|                            |           |  |           |
|----------------------------|-----------|--|-----------|
| PREDATOR 2                 | 5.190     | SUPERNINTENDO  |           |
| SHINOBI 2                  | 5.190     | TODOS LOS CARTUCHOS DE SUPERNINTENDO SON   |           |
| SMASH TV                   | 4.490     | AMERICANOS POR LO QUE PRECISAN EL ADAPTADOR  |           |
| SPIDERMAN                  | 5.190     | UNIVERSAL. P.V.P. 2.500 ptas. (Para cualquier pregunta sobre el adaptador «universal» llama al (93) 426 34 17) |           |
| STREETS OF RAGE            | 5.190     | AMAZING TENNIS   | 9.490     |
| SONIC 2                    | 5.190     | BATMAN 2   | consultar |
| SUPER MONACO GP 2          | 5.190     | BEST OF THE BEST (KARATE)  | 9.490     |
| TAZMANIA                   | 5.190     | BLAZE ON   | 8.990     |
| TERMINATOR                 | 5.190     | BLUES BROTHERS   | 9.490     |
| THE SIMPSONS               | 5.190     | BULLS VS BLAZERS   | 9.990     |
| WIMBLEDON                  | 5.190     | CHESTER CHEETA   | 9.990     |
| WF SuperWrestlemania       | consultar | CHESSMASTER  | 8.990     |
| GAME BOY                   |           | CHUCK ROCK   | 8.990     |
| ADVENTURE ISLANDS          | 4.750     | DRAGONS LAIR   | 9.990     |
| ALIEN 3                    | 4.750     | DOUBLE DRAGON  | 9.490     |
| ARIEL (La Sirenita)        | 4.750     | F 1 EXHAUST HEAT   | 10.490    |
| BARBIE                     | 4.750     | F 1 R.O.C.   | 9.490     |
| BATMAN 2                   | 3.900     | GOAL   | 9.990     |
| BLUE BROTHERS              | 4.750     | GUN FORCE  | 8.990     |
| DARKMAN                    | 4.750     | HYPHER ZONE  | 8.990     |
| DOUBLE DRAGON 3            | 4.400     | HOLE IN ONE (GOLF)   | 8.990     |
| DR. FRANKEN                | 4.990     | HOCKEY 93  | 9.990     |
| GEORGE FOREMAN BOXING      | 4.750     | HOOK   | 8.990     |
| HOME ALONE 2               | 4.750     | JAMES BOND JR  | 8.990     |
| HOOK                       | 3.900     | JIMMY CONNORS TENNIS   | 9.490     |
| HUMANS                     | 4.750     | JOE & MAC (oferta)   | 7.990     |
| LOONEY TUNES - Warner Bros | 4.750     | KICK OFF   | 9.490     |
| MEGAMAN 3                  | 4.990     | KING OF MONSTERS   | 8.990     |
| NBA 2 ALL STAR             | 4.750     | LAGOON (ROL)   | 9.990     |
| POPEYE 2                   | 4.990     | MICKEY MOUSE; MAGICAL QUEST  | 9.990     |
| SOCCERMANIA                | 4.490     | MYSTICAL NINJA   | 8.990     |
| SPIDERMAN 2                | 4.750     | MYSTIC QUEST (ROL)   | 9.990     |
| SPEEDBALL 2                | 4.990     | NBA ALL STAR   | 9.990     |
| SPY VS SPY                 | 4.750     | NCA BASKET   | 9.490     |
| STAR WARS                  | 5.490     | OUT OF THIS WORLD  | 9.990     |
| SIMPSON'S 2                | 4.490     | PILOTWINGS   | 8.990     |
| SUPERMARIO LAND 2          | 5.490     | PRINCE OF PERSIA   | 9.490     |
| SUPER MARIO LAND           | 3.900     | ROAD RUNNER (CORRECAMINOS)   | 9.490     |
| TERMINATOR 2 (arcadegame)  | 4.990     | ROBOCOP 3 (oferta)   | 7.990     |
| THE JETSTONES              | 4.750     | SIMPSON'S NIGHTMARE (oferta)   | 7.990     |
| TINY TOONS (Warner Bros)   | 4.490     | SOUL BLAZER (ROL)  | 9.990     |
| TOM & JERRY                | 4.750     | SPACE MEGAFORCE  | 8.990     |
| TOP GUN                    | 4.750     | SUPER WRESTLEMANIA   | 9.490     |
| TRACK & FIELD              | 4.400     | SUPER STAR WARS (SUPER NOVEDAD)  | 10.990    |
| WWF SUPERSTARS 2           | 4.750     | SPIDERMAN X MAN  | 9.490     |
|                            |           | TOP GEAR   | 8.990     |
|                            |           | TOM & JERRY  | consultar |
|                            |           | TERMINATOR   | consultar |
|                            |           | UN SQUADRON  | 9.490     |
|                            |           | WING COMMANDER   | 9.990     |

## SEGA MEGADRIVE «ACCESORIOS»

CONECTOR «JACK» A SALIDA STEREO DE CONSOLA

CONSOLA + 1 MANDO + SONIC ..... 22.900

CONSOLA + 1 MANDO + SONIC + MALETÍN ..... 25.400

ADAPTADOR JUEGOS JAPONESES ..... 2.490

KIT DE LIMPIEZA ..... 1.475

OPCIÓN «LENTO»

CONTROLADORES INDIVIDUALES «TURBO» PARA CADA PULSADOR

3.990

MALETÍN DE TRANSPORTE Y ORGANIZADOR ..... 3.990

GUANTES «PROFESIONALES» VARIAS TALLAS Y COLORES CON: BATMAN, SONIC O SEGA

1.975

CONTROLADORES INTERCAMBIABLES

PULSADORES A B Y C

SALIDA STEREO PARA CONEXIÓN AURICULARES

## SEGA GAME GEAR «ACCESORIOS»

|                             |        |
|-----------------------------|--------|
| CONSOLA + SONIC             | 20.900 |
| CONSOLA + COLUMNS           | 17.900 |
| CONSOLA + COLUMNS + MALETÍN | 19.290 |
| ORGANIZADOR TV              | 12.900 |

**TURBO-TWINS**

FOR SEGA GAME GEAR

Hour Rechargeable Battery Modules

6

Hour Rechargeable Batteries

Oferta Lanzamiento

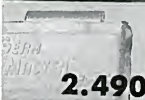
7.990

**TURBO TWINS**

¡No gastes más pilas!

- Baterías recargables en compartimento pilas.
- Sin cables por medio.
- Se puede cargar mientras se utiliza
- Incluye fuente alimentación

PROPOUCH PLUS



MAGNIGEAR

ELIMINATOR-KIT LIMPIEZA



GEAR MASTER CONVERTER

1.790

1.490

## CLUB DE CAMBIO

GAME GEAR y GAME BOY .. 1.000

MEGADRIVE, MASTER SYSTEM y SUPERNINTENDO ..... 1.500

Envía el juego que quieras cambiar y tu teléfono a: GAMELAND C/ Sepúlveda, 184 08011 BARCELONA

## GUÍA DE JUEGOS OFICIAL «SEGA»

PRO-MASTER 600 ptas.

Volumen 1: SONIC, PRINCE OF PERSIA, SUPER KICK OFF.

Volumen 2: QUACKSHOT, SUPER MONACO, GP II, SHINOBI.

Volumen 3: CASTLE OF ILLUSION, DESERT STRIKE, GOLDEN AXE, AX BATTLER

Volumen 4: STREETS OF RAGE, KID CHAMELEON, EA HOCKEY.



ALIMENTADOR AC

1.990

## SUPERNINTENDO «ACCESORIOS»

|   |        |
|---|--------|
| CONSOLA + MANDO + MARIO   | 24.900 |
| CONSOLA + MANDO + MARIO + ADAPTADOR   | 26.700 |
| CONSOLA + MANDO + MARIO + MALETÍN   | 27.400 |
| <b>PACK «GAMELAND»:</b> CONSOLA + MANDO + MARIO + ADAPTADOR + MALETÍN + JUEGO | 34.900 |
| ADAPTADOR JUEGOS AMERICANOS Y JAPONESES                                       | 2.500  |
| SUPER JOYSTICK DE PALANCA «GIZMO» (zurdo/diestro)                             | 6.490  |

MALETÍN TRANSPORTE

3.990

ANGLER 3.900 (turbo/slow)

NAKI ..... 4.190 (turbo/slow)

SUPER NINTENDO ACTION CASE

GAMEBOY MASTER PAK

BATERIA RECARGABLE

OFERTA 8.990

PROPOUCH PLUS

BRITE BEAM (LUZ LUPA)

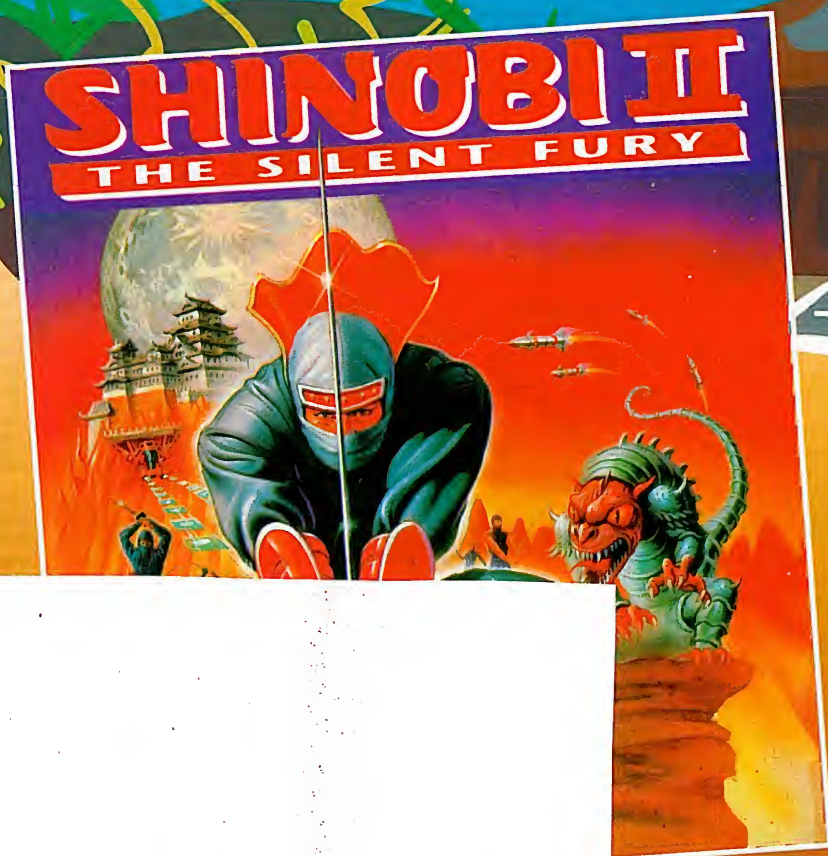
## GAME BOY (ACCESORIOS)

|   |        |
|---|--------|
| CONSOLA + TETRIS  | 11.900 |
| CONSOLA + TETRIS + JUEGO  | 15.900 |
| CONSOLA + TETRIS + MALETÍN  | 12.900 |
| MALETÍN   | 1.350  |
| PROPOUCH PLUS (bolsa consola/juegos y accesorios)                 | 3.490  |
| PROPOUCH (bolsa consola y juegos)                                 | 1.495  |
| MAGNIGHT (LUZ LUPA)   | 2.490  |
| BRITE BEAM (LUZ LUPA)   | 2.490  |
| LIGHT MAGNIFIER (LUZ LUPA)  | 3.490  |
| CRISTAL RECAMBIO  | 1.390  |
| KIT DE LIMPIEZA   | 1.490  |
| <b>ACTION PACK</b>  |        |
| 12 h. con alimentador   | 4.490  |
| 7 h. con alimentador (se acopla en el compartimento de las pilas) | 3.790  |
| 12 h. (sólo batería)  | 3.890  |
| 7 h. (sólo batería)   | 2.990  |



# SHINOBI II

**N**os encontramos con otro episodio de la serie Shinobi, pero esta vez para la Game Gear. Se trata de la segunda parte de este conocido juego. Como todos sabéis ya, los ninjas de la escuela Oboro son los encargados de custodiar los cuatro cristales elementales: el azul para el cielo, el amarillo para el agua, el rosa para el fuego y el verde para la tierra. De esta manera, el ninja que protege a uno de los cristales recibe poderes en función de ese cristal. Pero los guerreros Techno han contratado a los ninjas negros, maestros en el arte Ninja, para que les ayuden a conquistar Neo City. Así todos los Ninjas elementales han sido capturados junto con sus respectivos cristales. A pesar de la gravedad del asunto, todavía queda una esperanza: Joe Masashi, el ninja rojo, maestro de la espada y el mejor discípulo de la escuela Oboro. Gracias a esta gran ayuda, podremos liberar a Neo City de todos los monstruos, guerreros techno y de los ninjas negros...



# GAME GEAR



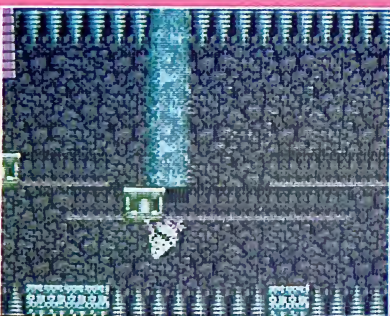
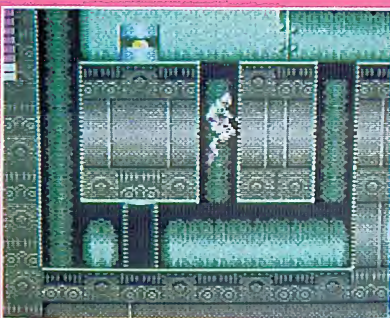
# LOS PODERES DE LOS NINJAS ELEMENTALES

Para poder atravesar todas las pantallas y vencer a los bosses que debes eliminar para liberar a la ciudad, podrás tener a todos los ninjas elementales a tu disposición y, por supuesto, también contarás con todos sus poderes y su sabiduría. A continuación te contamos al detalle los poderes de estos cinco ninjas.

## El ninja rosa



Es capaz de sujetarse al techo y su poder ninja le permite iluminar las estancias oscuras.

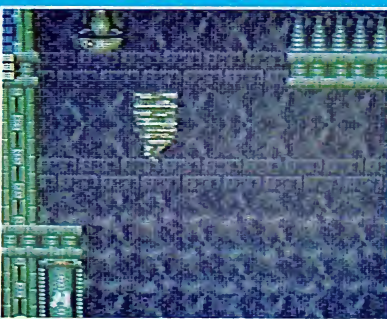


## El ninja rojo (Joe Masashi)

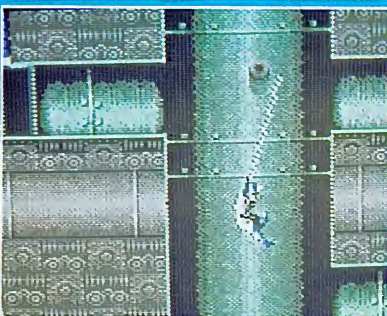


Su poder le permite teletransportarse. Pero de la misma manera está obligado a activar los "bornes" de la teletransportación en cada pantalla del boss de nivel. Esto le permitirá regresar a los lugares en los que ha estado anteriormente con el fin de llevar a buen término su misión.

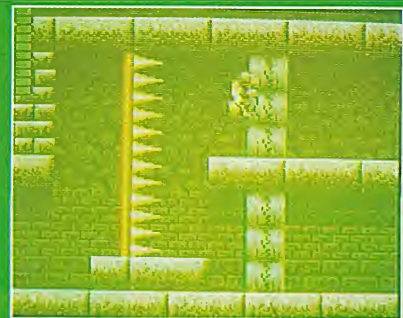
## El ninja azul



Su garfio será muy útil en determinadas situaciones y sino lo podrás utilizar como un arma más. Su poder ninja le permite transformarse en tornado y volar arrasando todo lo que se pone en su camino.



## El ninja verde



Puede realizar saltos dobles y su arma ninja consiste en provocar pequeños temblores de tierra capaces de mover los bloques que obstruyen algunos pasajes.

## El ninja amarillo



Puede andar sobre el agua, lo que es extremadamente útil. Además puede conseguir protección pasajera, lo que resulta muy eficaz en las pantallas más complicadas.





# LA LIBERACION DE LOS NINJAS

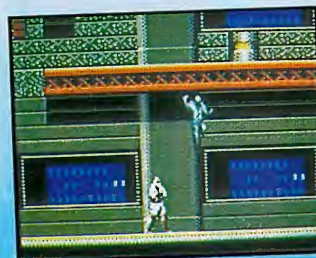
## STAGE 1 : THE BUILDING



Es preferible empezar aquí puesto que es la parte más fácil de todas.



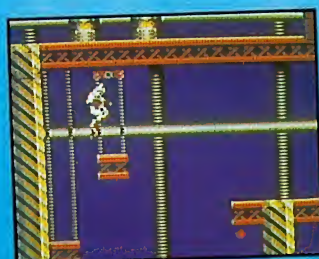
Este nivel esconde el cristal amarillo, además del ninja amarillo copoz de andar sobre el agua. Una vez dentro de este nivel no podrás acceder a todos los lugares sin los demás ninjas, especialmente el azul. No te entretengas demasiado.



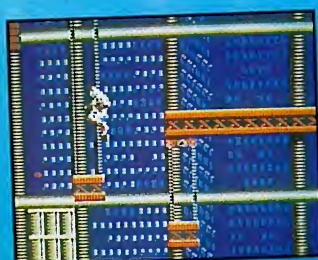
Presta atención a esa especie de bala humana que salta sobre la plataforma, te sorprenderá en más de una ocasión, pero un buen golpe de espada acabará con él inmediatamente.



No te olvides de coger el Nunjitsu que encontrarás andando hacia la derecha, después atraviesa la plataforma.



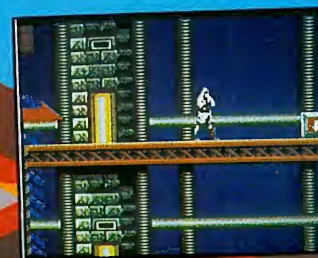
Los saltos entre plataformas padrán ser algo complicados...



... de la misma manera será desastroso si no te fijas en el techo, porque tu ninja puede golpear la cabeza con demasiada facilidad y morir.



En lugar de precipitarte hacia la derecha, fíjate bien, porque hay un corazón en el otro lado.



Avanza para coger el ascensor que te conducirá al boss de nivel, y no olvides activar el "barne" de la teletransportación.



El monstruo de este nivel se parece a una horrible araña mecánica, pero no te preocupes, con la técnica adecuada es fácil de eliminar. Para lograrlo, elige al ninja rojo y trata de no golpearle hasta que haya lanzado una de sus bombas incendiarias. Sobre todo no le toques mientras dispara sus balas verdes. Para atacarle correctamente, debes saltar en diagonal para evitar las explosiones y poder darle un buen espadazo. Podrás adivinar cuando va a disparar si le miras la especie de orejas que tiene a los lados de su trompa.

## STAGE 2 : THE FACTORY



ROUND SELECT  
FACTORY

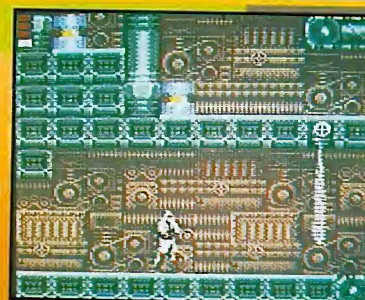
Este nivel es uno de los más difíciles del juego, como podrás ver cuando te encuentres entre los verdes y los marrones.



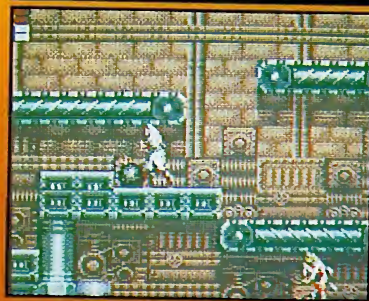
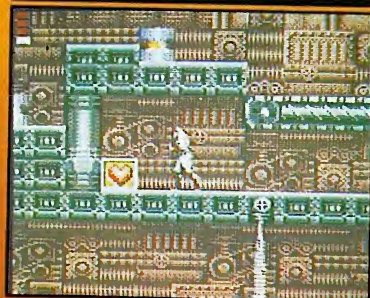
FACTORY  
THE GREEN CRYSTAL  
IS HIDDEN HERE.

En este nivel hay bonus muy interesantes como el corazón, pero...

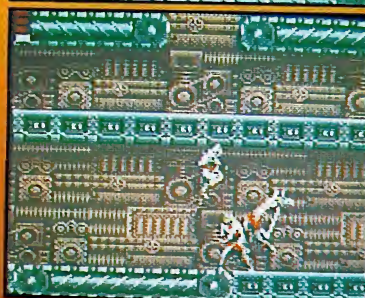
El cristal y el ninja verde están celosamente escondidos en este escenario donde deberás recorrer un largo camino.



Empiezas el recorrido en una sala que tiene la salida situada arriba a la derecha.

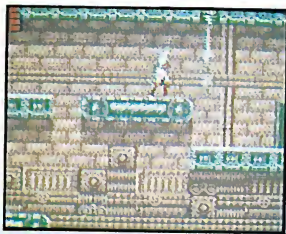


... también hay sorpresas de lo más desagradables.

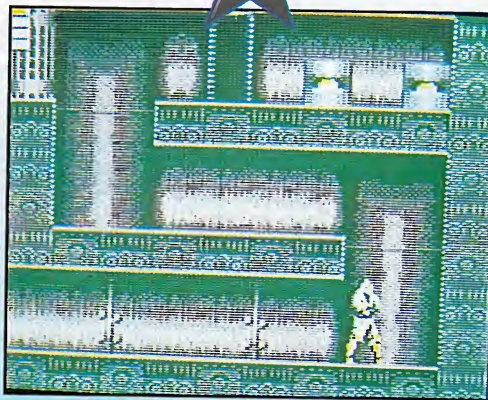


Este tipo de enemigos es algo más difícil de exterminar ya que debes golpearlos dos veces para vencerlos.





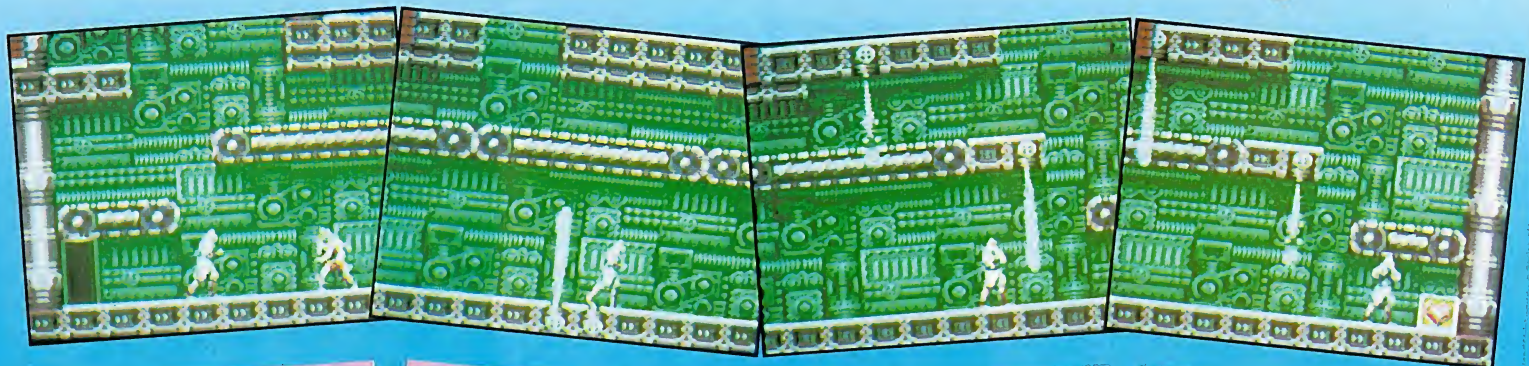
No te precipites hacia la salida porque hay un escape de gas tóxico que tratará de llamarte al orden.



Continúa por el camino que se te propone y te encontrarás en una nueva sala.



Cuando penetres en el corredor la luz se apagará inmediatamente, pero sigue derecho porque encontrarás una puerta que te sacará de ahí. Hay algunos bonos que te ayudarán mucho, pero también hay alguna que otra sorpresa... Hay una bomba que te está esperando para estallar.

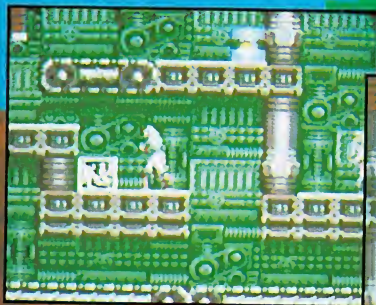


Esta segunda sala contiene numerosas cosas, entre ellas el boss de nivel.

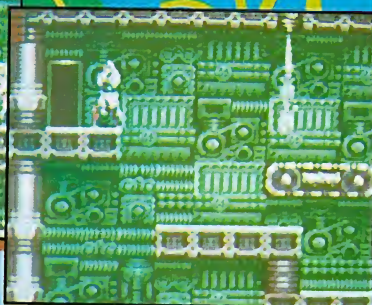
En esta pantalla intenta pasar lo más rápido posible para evitar morir intoxicado.

Mientras saltas y avanzas no olvides fijarte en el tiempo, porque de lo contrario sufrirás los efectos del escape de gas.

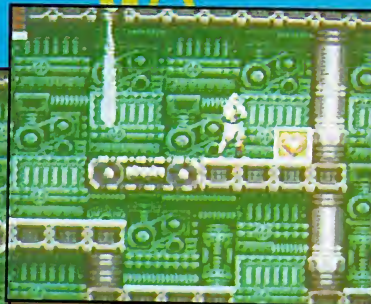
Una vez que hayas saltado, déjate caer lo más a la derecha que puedas para recuperar el corazón sin que te den.



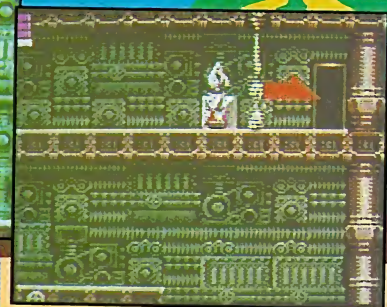
No te olvides del pequeño bonus del Ninjitsu por que luego te resultará muy útil.



Podrás ver otra vez el laberinto de tubos, pero no entres porque no hay nada interesante por ahora.



Por el contrario este corazón te merece la pena conseguirlo a cualquier precio.



Ahora te debes enfrentar al boss. Activa el "borne" de la teletransportación y luego presta atención al humo que se filtra por el techo.



Para acabar con el boss debes abordarle para lograr que se disloque en muchas partes, de modo que en el momento que veas su cabeza sola la puedas golpear con la espada mientras saltas. Cuando se recomponga, agáchate y deja que pasen las dos primeras partes y salta por encima de la tercera y cuarta parte... Luego se volverá a unir y te lanzará un rayo láser. Para evitar el disparo, salta verticalmente en cuanto oigas el ruido del disparo. Continúa haciéndolo hasta que se muera.



# STAGE 3 : THE CANYON



Este nivel se desarrolla en dos niveles, pero para liberar al ninja azul deberás estar casi todo el tiempo en el nivel superior.



El cristal azul está en el nivel inferior. Es imprescindible sumergirse en las profundidades de la tierra.



Este adversario es el principal enemigo que te encontrarás. Para eliminarlo, deberás agacharte para evitar sus golpes y, en el instante preciso, debes darle con la espada.

Este hombre volador es muy difícil de eliminar. De hecho, debes ir en sentido contrario a su evolución y darle un golpe de sable que lo acabe.



Numerosas bonos de vida aparecen en este recorrido y te serán muy útiles en lo sucesivo. Pero el mayor peligro de este nivel es caer en un agujero, por lo que tienes que calcular muy bien donde has de saltar.



Como de costumbre, no te precipites hacia la salida porque hay una sorpresa que te espera en forma de enemigo saliendo de la tierra.



Y aquí está. Por fin has llegado al jefe de nivel.



Este boss utiliza dos técnicas para destruirte: o bien te lanza una especie de proyectiles desde su espalda, o bien te aplasta hasta dejarte sin sentido. Si lo que quieres es aplastarte, se convertirá en bola y entonces o saltará sobre ti en diagonal o se quedará en el suelo. Si se queda en el suelo, se retirará un poco antes de avanzar, de lo contrario, verás que da unos pequeños rebotes antes de saltarte encima. Para evitarlo, es suficiente con que saltes por encima de él si se queda en el suelo o bien que pases rápidamente por debajo del boss si salta sobre ti. Si te lanza sus proyectiles de forma oblicua hacia arriba, no te muevas porque no te alcanzará. Pero si te los lanza de forma horizontal, salta para que no te alcancen. Para matarlo debes enfrentarte cara a cara con él, puesto que su cabeza es lo más vulnerable.

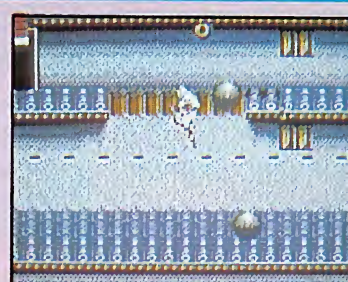
# STAGE 4 : THE CASTLE



Este escenario es relativamente fácil porque es corto, pero no te confundas, porque aún así tiene bastantes pantallas.



El ninja rosa está custodiado por un boss que se hará accesible una vez que hayas salido del castillo. Para encontrar el cristal rosa, deberás registrar las catacumbas de esta especie de mansión japonesa.



Presta atención a las balas que caen de las trampas, no olvides saltar por encima o destruirlas con la espada.



que te conduce a un corazón que se encuentra a la derecha.

Atraviesa la primera puerta de la derecha y aparecerás en esta sala. Ve hacia la izquierda y escala por los cables eléctricos para atravesar la puerta



recuperar el ninjitsu.

Para salir, ve a la derecha y trata de no caerte, porque el techo de este lugar está podrido y se derrumbará a lo largo del recorrido. No olvides recuperar



Ten cuidado con la estatua que escupe fuego y no la intentes destruir. Sube a la columna.

Después de haber conseguido el bono, salta por encima del agujero, y salta de nuevo para acceder a la pantalla superior. Continúa hacia la derecha y salta para continuar tu ascensión.

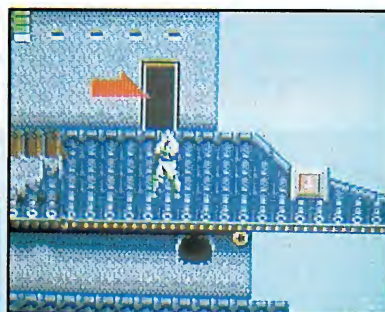




Una vez que hayas trepado por la columna, salta para llegar a otra pantalla.



Si sigues escalando por la segunda columna que ves, continúa caminando hacia la derecha y encontrarás un corazón que te resultará muy útil a la hora de enfrentarte al boss.



Después de coger el corazón, sigue avanzando por la derecha y pégate a la izquierda para dejarte caer. Activa el "borne" de la teletransportación y sube para enfrentarte al boss y poder liberar al ninja rosa.



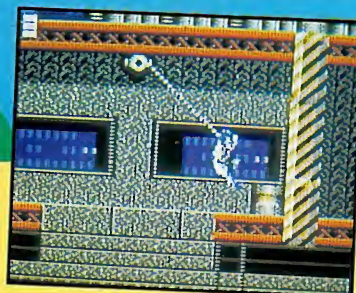
Este boss es un gusano inmenso. Generalmente se desplaza de arriba a abajo o a la inversa. Golpéale hasta que descienda o hasta que suba, no te tocará a no ser que le saltes encima sin previo aviso. Para evitar ser alcanzado en la explosión de ira del gusano, quédate en el suelo sin moverte, pégate lo más que puedas al gusano hasta que se baje. Continúa este proceso hasta que muera.

## LA BUSQUEDA DE LOS CRISTALES

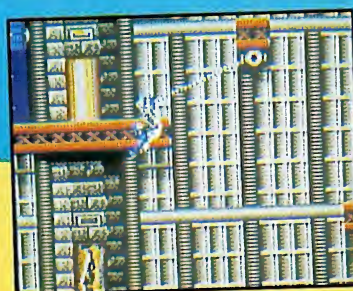
### STAGE 1 : THE BUILDING

Para conseguir el Cristal Verde necesitas utilizar al Ninja Azul.

隨筆



Utiliza el garfio para ir a recuperar el bonus del ninjitsu.



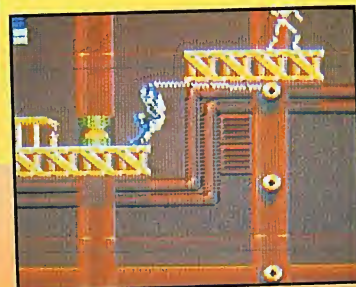
Continúa ascendiendo como en la primera parte y utiliza el garfio del ninja azul otra vez para subir al ascensor que te llevará a una gran sala donde está el cristal que tanto deseabas. Foto48



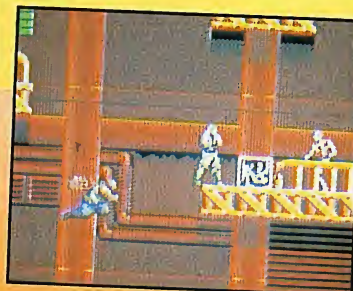
Recupera el bonus de vida antes de penetrar en esta nueva sala ya que es relativamente difícil. Coge de nuevo el ascensor.



Estos enemigos son bastante duros de pelar, no debes dudar a la hora de saltar sobre ellos y atacarlos duramente con tu espada. Dada su tendencia a reaparecer al cabo de un instante, no deberás descuidarte.



Utiliza el garfio del ninja azul para poder avanzar por esta sala y recolectar así todos los bonus que encontrarás.



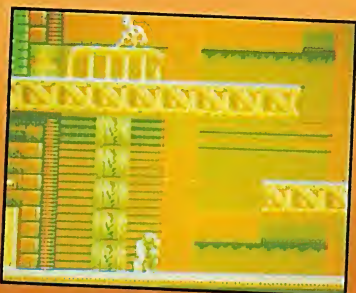
No dudes a la hora de caerte porque puedes seguir subiendo después.



Por el contrario, si tienes prisa, basta con utilizar el garfio para poder quedarse en la parte superior de la pantalla y acceder al extremo derecho de esta sala.



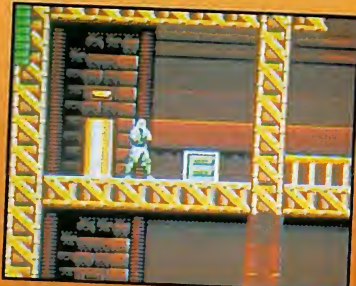
En este preciso instante debes dejarte caer en el pozo que está debajo de tus pies, ya que el cristal verde está en el fondo de este pozo.



Una vez encontrado el cristal, sigue hasta el fondo y ve hacia la izquierda hasta que llegues a unos bloques verdes.



Utiliza un ninjitsu del ninja verde para demoler los bloques y coger el ascensor de la izquierda.

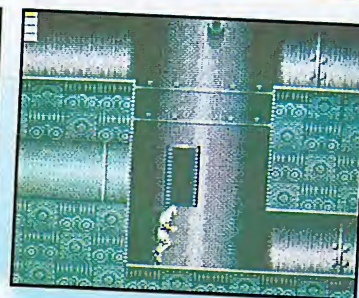
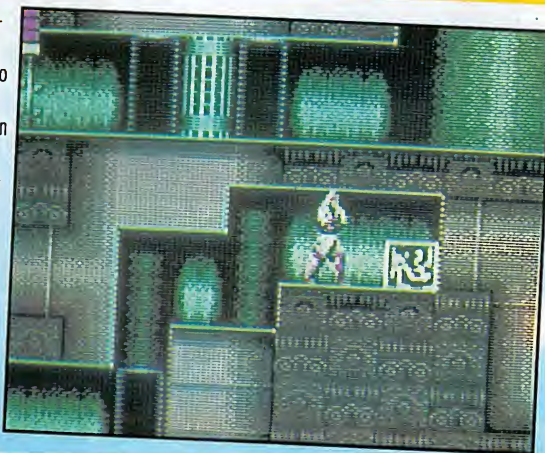


Una vez que hayas llegado arriba, recupera la vida que encontrarás.

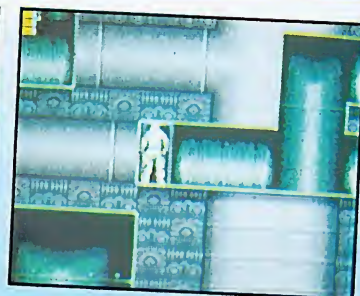


## STAGE 2 : THE FACTORY

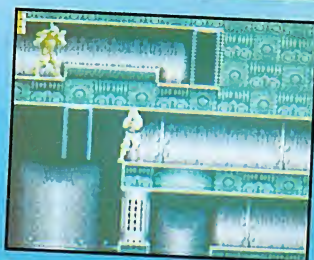
Una vez que hayas acabado la primera sala, te encontrarás en un pasillo en el que la luz se apagará inmediatamente. En este preciso instante, basta con utilizar un ninjitsu del ninja rosa para volver mejor. Te encontrarás al final del pasillo.



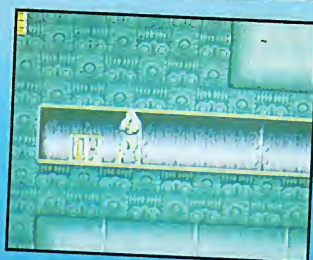
Después del pasillo oscuro, aterrizarás en el fondo de ese gran pozo central que siempre encuentras a lo largo del recorrido.



A lo largo de todo este nivel, verás tubos verdes y tubos marrones entrecruzados. Antes de cruzar por una puerta, fíjate bien en el decorado que la rodea para saber en dónde te metes.



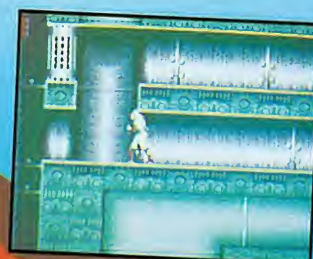
Salta sin miedo porque...



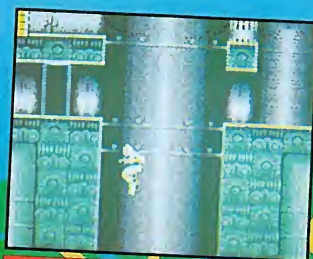
... te espera una sorpresa agradable al fondo a la izquierda. Pégate todo lo que puedas a la pared de la izquierda del pozo antes de saltar.



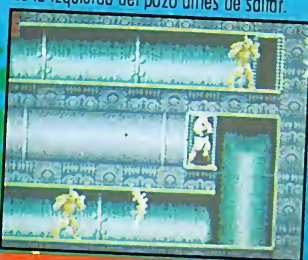
Coge los bonos pero ten cuidado con las bombas, y sobre todo no se te ocurra pasar por esta puerta, o caerás desde bastante alto.



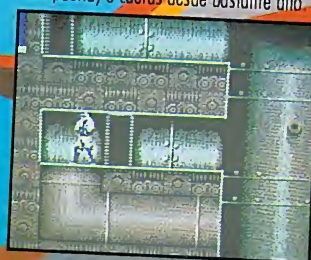
No te caigas porque no estás lo suficientemente alto y sería una pena que volvieras a empezar...



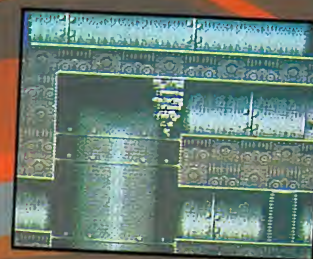
... ¡ya estabas avisado!



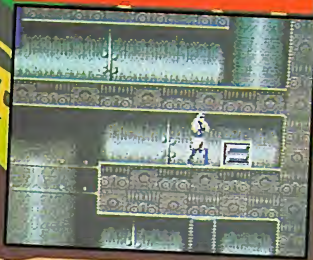
Debes evitar el cuerpo a cuerpo en los enfrentamientos con tus enemigos.



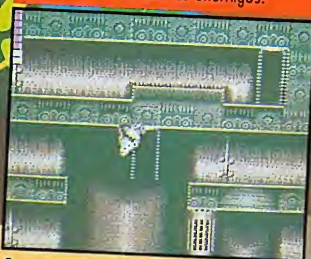
Antes de ir a buscar el cristal, tienes la posibilidad de conseguir dos puntos de vida. Para ello, debes volver al pozo verde que está a la izquierda del pozo central de color marrón y llegar hasta abajo.



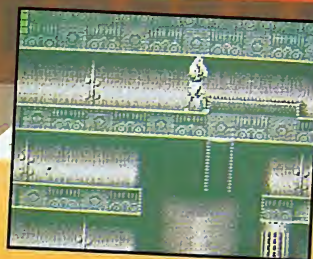
Una vez que entres en ese conducto, dirígete hacia el fondo del agujero y a la derecha. Luego utiliza al ninja azul en forma de tornado para propulsarlo lo más alto posible hacia la derecha.



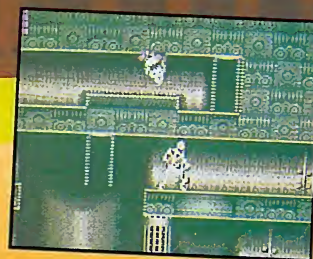
Encontrarás puntos suplementarios de vida.



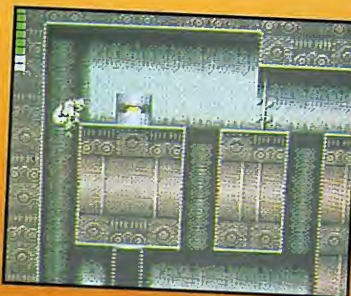
Para conseguir el cristal verde, has otra vez el recorrido de la primera parte, para llegar al final del camino donde están el tubo marrón, que es el que está accesible en lo más alto. Para avanzar, utiliza al ninja rosa y súbete al techo para evitar el agujero y continúa a la izquierda.



Una vez que llegues a esta plaza, ve por el techo para conseguir acceder a la puerta que verás.



Después de haber entrado en este nuevo pasillo, la luz se apagará; puedes hacer dos cosas: si te queda algún ninjitsu, puedes utilizarlo con el ninja rosa para hacer que el corredor se ilumine, o bien puedes sujetarte al techo y avanzar hacia la izquierda hasta llegar al cristal que está justo debajo de ti, y que conseguirás dejándote caer. Para salir utiliza la puerta que hay abajo.



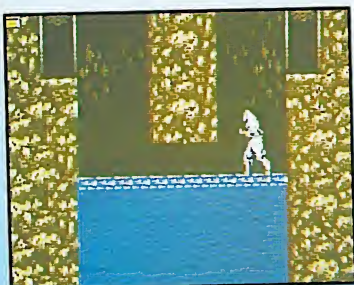
Si por el contrario, puedes utilizar un ninjitsu, lo verás todo mucho más claro y encontrarás el cristal sin problemas.



# STAGE 3 : THE CANYON



Después de eliminar al hombre volador, atraviesa la puerta que verás en la parte inferior de la pantalla.



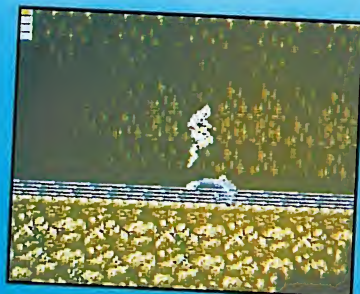
Utiliza el ninja amarillo para atravesar la extensión de agua y cruza la puerta que está enfrente.



No tengas miedo, puedes saltar al centro.



Mata a tu oponente y sigue por el techo para seguir tu camino.



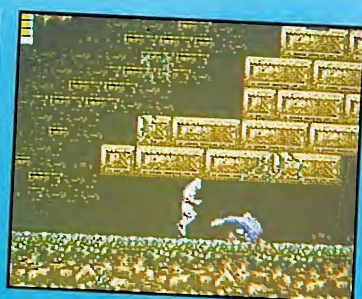
Ten cuidado con los lanzadores de granadas que salen del agua porque disfrutan como locos asustándote.



No dudes en poner al máximo tu energía vital, no te pasará nada.



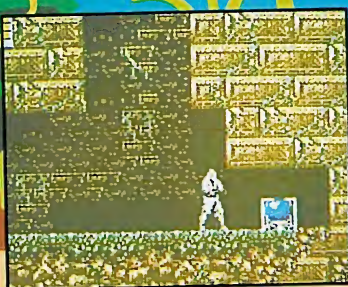
Eso también es válido para los ninjitsu, pero evita las bombas mientras recolectes tus bonus.



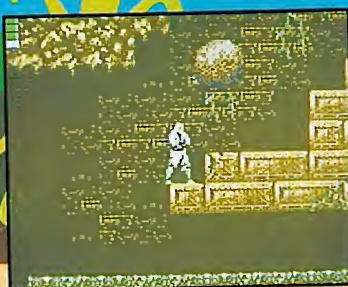
Si aparece delante de ti un grupo de atacantes, es una buena señal. No debes ir más allá en tu búsqueda del cristal.



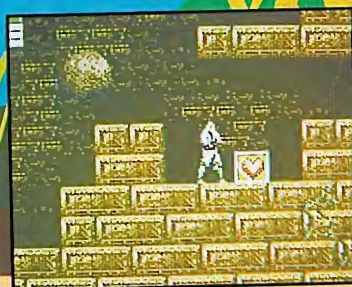
Acaba con todos ellos a golpe de espada después de que utilicen el sable.



¡Ya está! El cristal azul es tuyo.



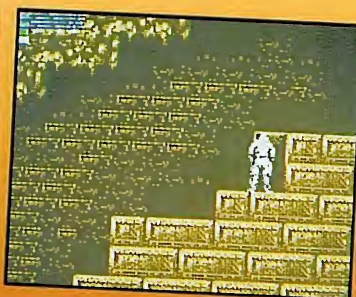
Para salir, utiliza esa especie de escalera pero ten cuidado con las piedras que caen de encima.



En un determinado momento verás una cavidad debajo de la escalera, entra y conseguirás bonus de vida.



Para evitar las piedras, basta con bajar un escalón.



Una vez en la alta de esta escalera, sólo tendrás que salir por la puerta.



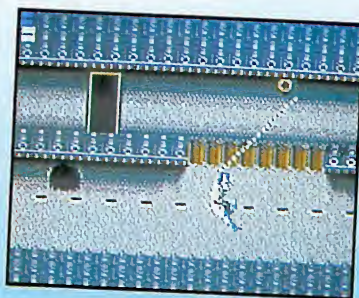
Ya has acabado aquí. Ve hacia la derecha para salir de este nivel.



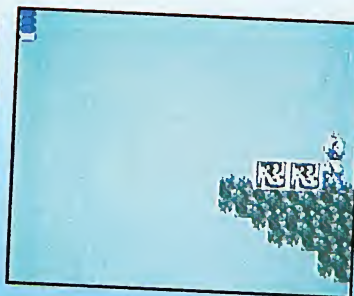
Si todavía tienes ganas, puedes volver a empezar este nivel y conseguir vida suplementaria utilizando el ninja verde y su doble salto.



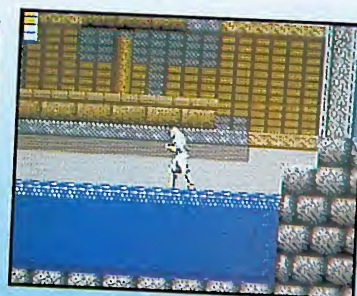
# STAGE 4 : THE CASTLE



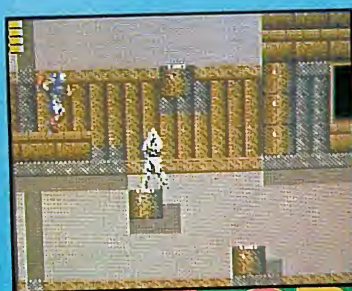
De ahora en adelante será necesario que utilices el ninja azul, ganarás mucho tiempo gracias a su garfio.



Sube a lo más alto del castillo y conseguirás un máximo de vida dirigiéndote a la derecha. Cuando veas un montículo, encontrarás los bonus a la derecha de la pantalla, utiliza ahora un ninjitsu del ninja azul para escalarlo si no lo consigues saltando.



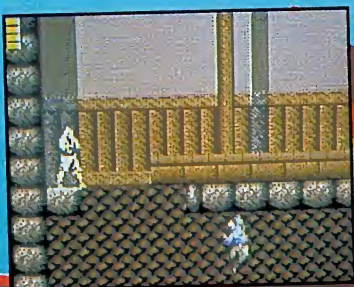
Elige el ninja amarillo para superar esta fase acuática.



Baja de plataforma en plataforma sin dejar de matar a los enemigos que aparecen por tu izquierda.



Al final de la escalera y a la derecha, hay un corazón.



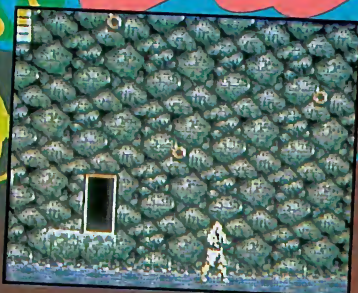
Sigue por la izquierda y desciende al nivel inferior.



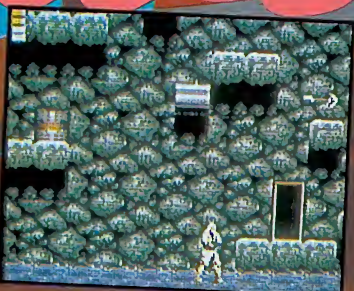
Una vez abajo, no olvides destruir al enemigo que está pegado al techo.



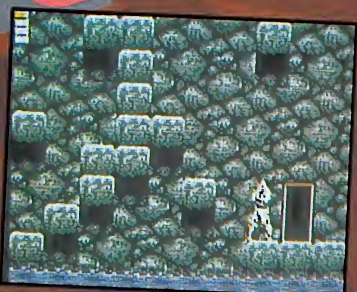
Atraviesa la puerta que está al final y a la derecha de la pantalla.



Llegarás a una sala nueva. Córte de que vas con el ninja amarillo, para que puedas superar el tramo con agua y sigue por la derecha.



Siguiendo por la derecha, atraviesa la puerta que verás.



Te encontrarás al otro lado del muro que viste a tu derecha al pasar por la puerta. Una vez allí, súbete lo más alto que puedas.



Una vez en lo alto, encontrarás un bonus que te dará algunos puntos de vida suplementaria.



Vuelve abajo y atraviesa la misma puerta. Estarás como al principio.



Salta de plataforma en plataforma y presta atención a los arqueros que aparecerán por tu izquierda.



Salta con cuidado de una plataforma a otra puesto que están relativamente alejadas unas de otras.

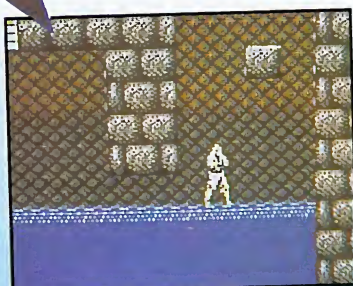




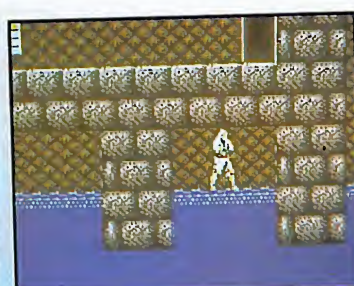
Salta a la plataforma y atraviesa la puerta: el cristal está cerca.



Llegas a una nueva estancia. Comprueba otra vez si llevas el ninja amarillo.



Avanza sobre el agua y ve hacia la izquierda.



No te precipites y haz una pequeña pausa en esta cavidad para evitar ser atrapado entre el agua y la plataforma.



Siéntate a descansar en el poyete, si lo necesitas, pero no has acabado aún.



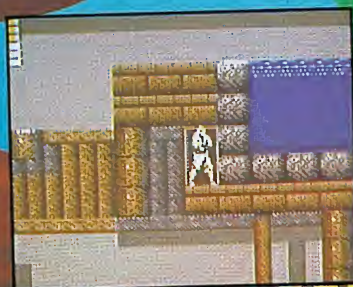
Salta a la derecha y elimina a ese inconsciente que se atreve a hacerte frente.



Utiliza al ninja verde para pasar por encima del muro.



¡Por fin has encontrado el cuarto y último cristal!



Sal por la misma puerta y encontrarás un lugar que está justo encima de los corredores que has atravesado.



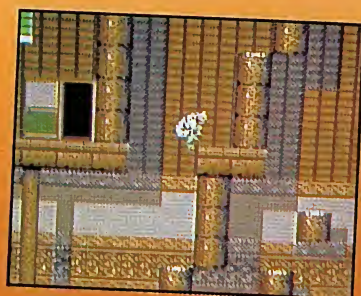
Déjate caer y llegarás a este lugar.



¿Reconoces el lugar?



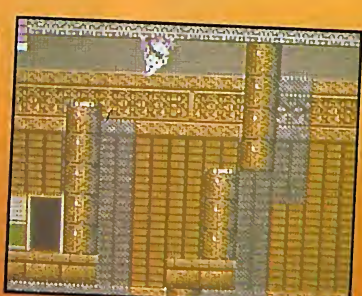
Sube a la plataforma de arriba a la derecha. Después continúa por la izquierda sube un piso y dirígete a la derecha. Mientras avanzas, elimina a uno de tus enemigos oculto en una plataforma y así no te molestará más.



Sube a la derecha y utiliza el ninja verde.



Utilízalo otra vez para acceder a la puerta de salida.



Por el contrario, si no sabes manejar bien el doble salto del ninja verde, es posible utilizar el ninja rosa para acceder a la plataforma.



Ya estás en la salida. Vuelve a la sala del boss para dejar este escenario, está claro que ya lo has superado.

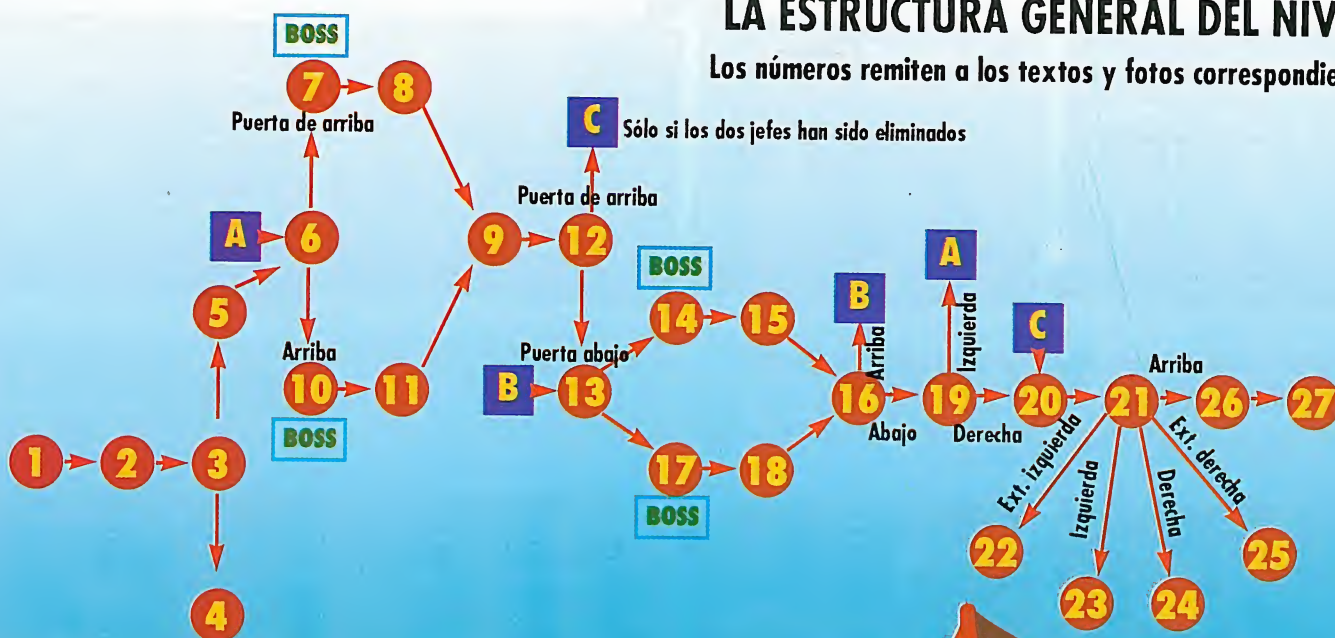


## SHINOBI II

*LA BUSQUEDA DEL CRISTAL ROJO Y DE LOS NIÑAS NEGROS*

## LA ESTRUCTURA GENERAL DEL NIVEL

**Los números remiten a los textos y fotos correspondientes**



## STAGE 5 : THE ENEMY'S BASE

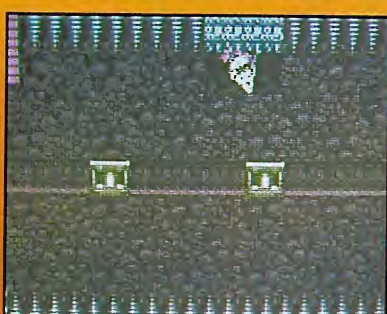
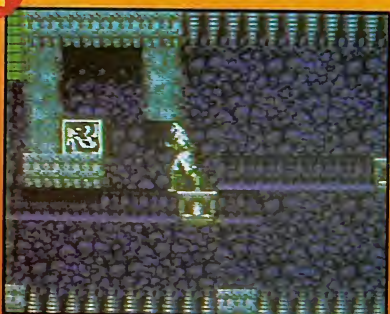
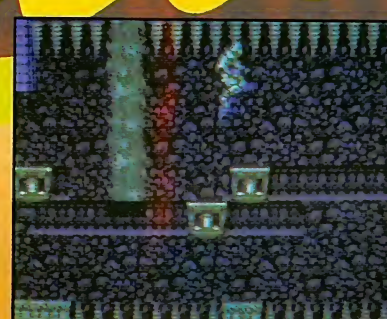
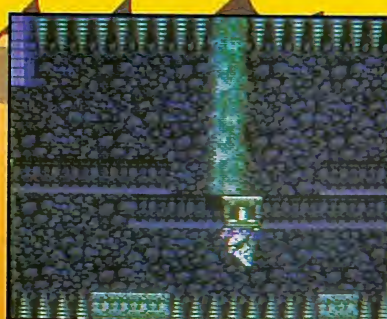
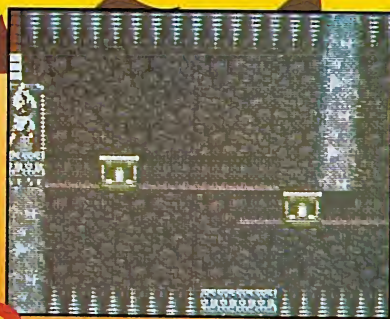


Este nivel es el último, y además es un poco difícil. Pero no debes desesperarte, porque estamos aquí para ayudarte, ¿verdad?

Este nivel esconde el cristal rojo y los ninjas negros, los eternos enemigos de tus ninjas.

Las gotas de ácido que se deslizan y caen desde el techo son de lo más desagradable. En efecto, a lo largo de este escenario, si tienes la mala suerte de tocar una de estas gotas que caen, perderás automáticamente la vida. Debido a esto, deberás utilizar en estos casos al ninja verde porque gracias a su poder es capaz de destruir las gotas antes de que caigan al suelo.

En esta sala, utiliza al ninja rosa. Pero, atento a las gotas de ácido y no saltes mucho ya que también así perderás una vida. Piensa en explotar al máximo la capacidad de este ninja, sabre todo a la hora de pasar por debajo de las plataformas. Así podrás recuperar un bonus de ninjitsu.





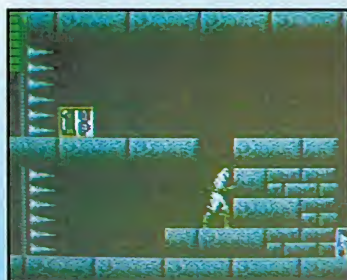


# MEGA force









3

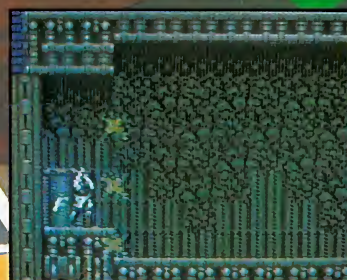
3) Debes utilizar el ninja verde y su ninjitsu para poder demolerir los bloques verdes que obstruyen el camino. Encontrarás bonus de ninjitsu y también una vida extra. Un consejo: debes manejar muy bien el doble salto del ninja verde porque es vital para superar este nivel.



5) En esta sala, debes utilizar al ninja azul, porque debes usar sin falta su garfio. Podrás recuperar vida si saltas a la última plataforma.

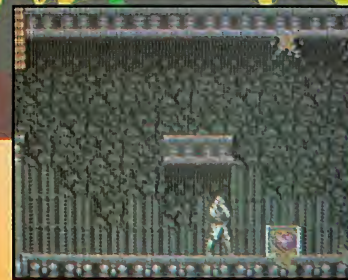
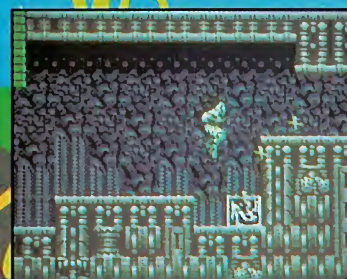
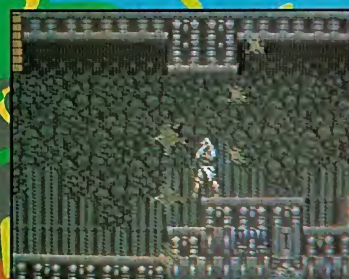


5



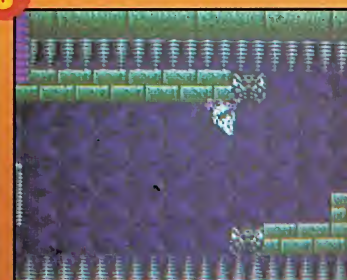
6

Esta parte es relativamente fácil y te permitirá recuperar vida y un bonus de ninjitsu. De hecho, los únicos enemigos que encontrarás serán unas estrellas fugaces a las que sólo has de saltar.



En esta habitación, debes utilizar sin falta al ninja rosa, para poder alcanzar la plataforma y acceder así a la salida.

8

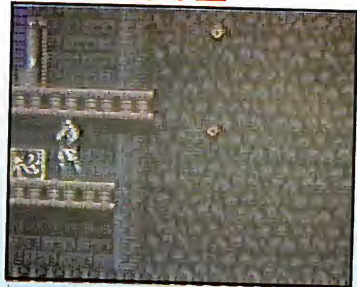


7

Debes utilizar la misma técnica que en la primera parte, lucha cuerpo a cuerpo y evita las púas horizontales.

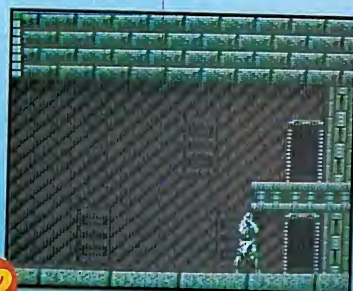
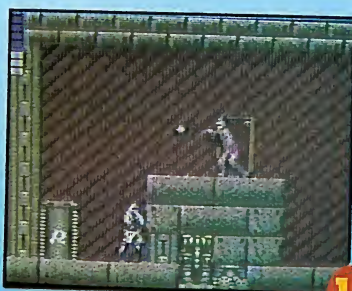
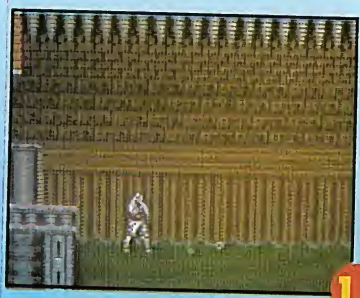


## SHINOBI II



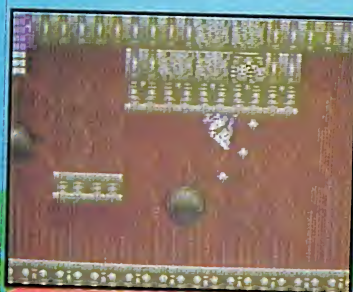
Aquí hay una bifurcación muy importante para el desarrollo del juego. Utiliza desde ahora el ninja azul y su garfio. Después si vas por la puerta de arriba, continuarás la progresión normal de niveles del juego. Pero si vas por la puerta de abajo, volverás atrás. Para llegar al boss final más rápidamente, deberás efectivamente volver atrás, pero para acceder al segundo boss debes seguir tu camino.

Igual que en la primera parte, sólo debes golpear a los lanzadores de bombas y saltar por encima de las llamas para evitar las balas verdes.



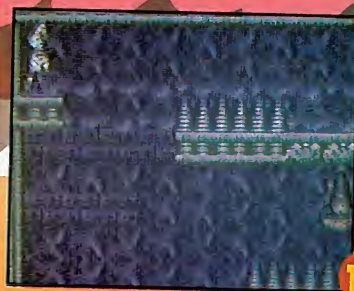
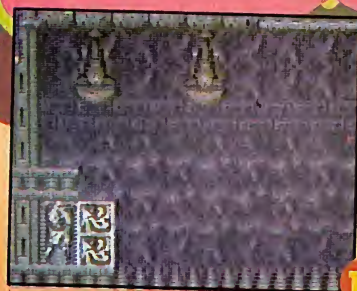
Utiliza el ninja amarillo para andar sobre el agua. Durante todo el recorrido verás unas burbujas aparecer sobre la superficie del agua. Si pasas por encima sin cuidado, un chorro de agua te proyectará contra las púas del techo. Para evitarlo, avanza despacio para desencadenar el chorro y vuelve atrás para poder pasar a través de la columna de agua.

No te perjudicará atravesar esta sala puesto que hay pocos y dispersos enemigos. Utiliza al ninja amarillo para eliminarlos.



Para salir de este lugar, deberás saltar por encima de los grandes proyectiles. Por eso te aconsejamos que utilices el ninja verde y su doble salto, o bien el ninja rosa para avanzar por el techo. No te empeñes en recolectar todos los bonus que hay en esta pantalla.

Una vez superada esta fase verás al boss que es bastante fácil de eliminar, puesto que es suficiente con evitar la explosión de su cara y pegarse al máximo al camino.



En esta sala, utiliza el ninja azul. Primero utiliza su transformación en tomado para subirse a la plataforma de arriba a la derecha. Después elige el ninja-rosa para deslizarte por el techo hasta la puerta derecha.



16) En esta sala, es necesario manejar a la perfección el doble salto del ninja verde porque las pasarelas están muy altas y bastante separadas.







17

Como ya hiciste antes, atento a todo lo que se mueva, golpea saltando encima de tus enemigos antes de que se recompongan. Salta después de que disparen.



18

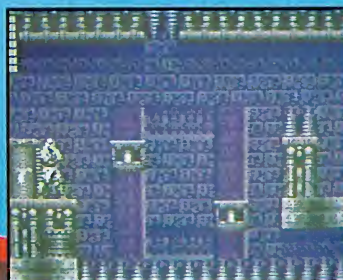
En esta habitación vas a tener que andar muy listo, ya que debes ir de rama en rama por encima de los árboles, que se van deshaciendo poco a poco. Date prisa.



19



Para evitar ser aplastado por una bola, colócate a la derecha o a la izquierda lo más que puedas, debajo de la plataforma. La bola te pasará rozando, sólo tienes que saltar para llegar al escenario superior.



Esta sala es una de las más difíciles -por no decir la peor- de todo el nivel. En efecto, deberás actuar con los minutos contados y manejar los saltos como un maestro. Elige el ninja rosa. Salta a la primera plataforma, cuando hayas pasado la mitad, salta hacia la derecha y trata de alcanzar la plataforma siguiente para seguir avanzando. Sino, déjate caer sobre la segunda plataforma y vuelve a saltar rápidamente para acceder a otra.



22

Para matar al ninja negro y azul, utiliza sólo el ninja azul. Espera a que salte en diagonal y tire su garfio al suelo, después salta y golpéale con tu garfio. Cuando veas que salta verticalmente, prepárate para saltar por encima de su garfio, el cual lanzará horizontalmente.



23

El ninja negro y amarillo es un poco más difícil de vencer, debes luchar con el ninja amarillo y saltar cuando te lance su estrella, luego lanza la tuya verticalmente por encima de tu cabeza. No te acerques demasiado.



24

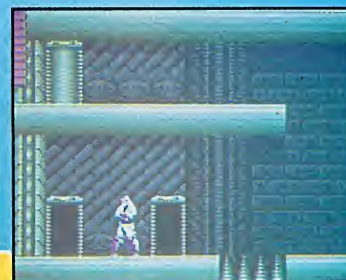
Para eliminar el ninja rosa, debes acercarte todo lo que puedas a él y lanzar las granadas como en la foto. Date prisa.



4



Para llegar a la puerta que está al final todo a la derecha, utiliza solamente las plataformas de abajo. Avanza hacia la derecha haciendo los dobles saltos del ninja verde. Mientras lo haces podrás recuperar una vida suplementaria que está debajo de la puerta.



21



Esta última sala te dejará acceder a los bosses de fin de juego. En mitad de la sala hay tres bonus: una bomba y dos corazones.



25

El ninja negro y verde debe morir casi de la misma manera que el rosa, acércate al máximo. Debes estar muy atento porque después de que haya saltado dos veces para lanzarte sus múltiples ataques, se agachará y lanzará dos estrellas a ras del suelo. No te olvides de saltar.



26



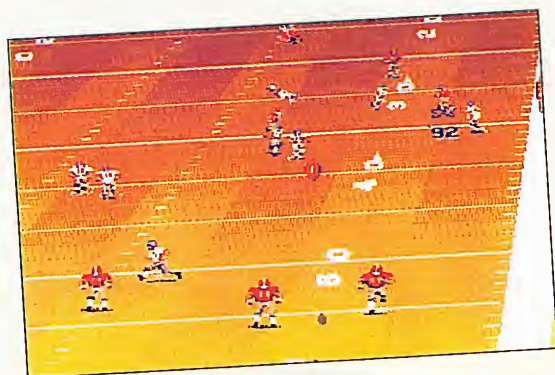
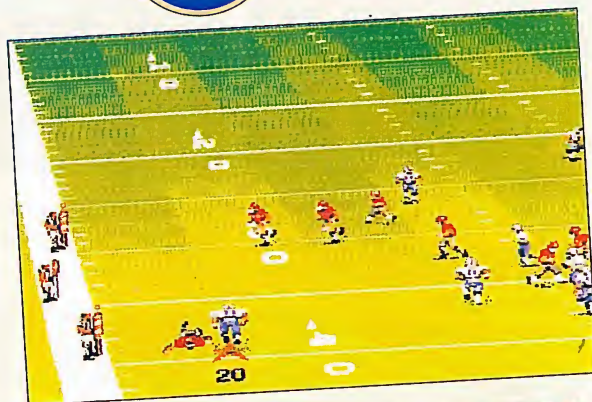
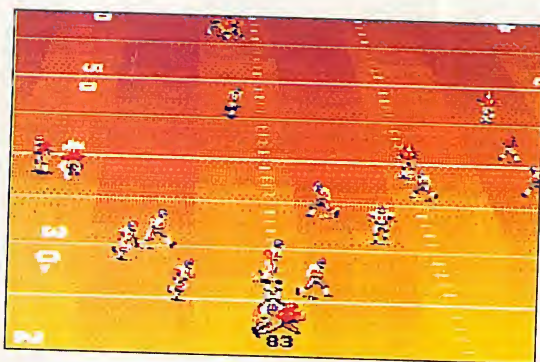
27

dole con la espada. Cuando le hayas tocado, cambiará de actitud. De hecho, utilizará las bombas y otras cosas... Acércate al máximo y pegale sin cesar, siempre por debajo de él para evitar sus golpes. Por último se transformará una vez más. Este monstruo es de los más difíciles de vencer y también es complicado evitar sus golpes. Para evitar la bomba desplázate un poco a la derecha o a la izquierda de él. Para lanzar su rayo se parará durante unos instantes y después de lanzarlo, se colocará a la izquierda. Si no, para lanzar el rayo horizontalmente simplemente se agachará. Mientras él prepara estos golpes, no olvides golpearle si quieres acabar con él. ¡Buena suerte y mucho ánimo!

**E FINITO!**



Dicen que año nuevo, temporada nueva, y nunca mejor dicho, porque aquí tenemos un título que actualiza la anterior versión de John Madden. Como es lógico, los equipos se han puesto al día, según el último campeonato en USA, pero además se han añadido algunas posibilidades nuevas, como la de participar en un torneo entre los mejores equipos de todos los tiempos. Este



por el torneo clásico, fórmula que enfrenta a seis equipos en vueltas sucesivas. ¡Muy bien! Lo único que tienes que hacer es recordar las reglas del fútbol americano (si es que conseguiste aprenderlas), o bien echar mano del grueso manual que acompaña a este juego, pues tiene información de sobra para convertirte en un auténtico campeón. De todas formas, lo mejor será empezar a jugar en cuanto estés un poco preparado, porque ya sabes que la expe-

cambio en las características del juego según sea el terreno (en interior o exterior), el tiempo (nieve o lluvia) y la velocidad del viento. O cosas como sus pases, sus jugadas maestras, las carreras increíbles, el avance metro a metro hasta la línea del "touchdown"... O como la opción de "cámara lenta" sobre las mejores jugadas, comentadas por el propio John Madden...



EDITOR  
ELECTRONIC ARTS

SONIDO



GRAFISMO



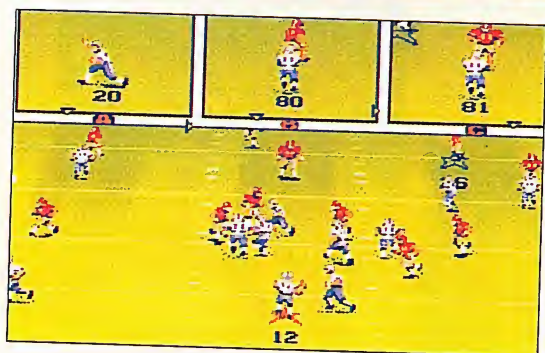
ANIMACION



MANEJABILIDAD



# JOHN MADDEN FOOTBALL 93



riencia es en estos casos la mejor consejera y ella te dirá qué estrategia seguir en cada ocasión, aunque en todas existan los mismos golpes básicos. Al final de cada partida o incluso a medias de una de ellas, puedes consultar las estadísticas de rendimiento de tus jugadores, o bien hacer un seguimiento de alguno de ellos a lo largo de los partidos. Y en cuanto al realismo, no podían faltar detalles como el

torneo especial enfrenta a un total de ocho equipos que pujan por conseguir un último premio, y que son la flor y nata del fútbol americano a lo largo de toda su historia. Pero quizá tú prefieras algo más tradicional y te decidas

res, o bien hacer un seguimiento de alguno de ellos a lo largo de los partidos. Y en cuanto al realismo, no podían faltar detalles como el





## SUPER FANTASY ZONE



*No te fíes de las flores y no te lo pienses ni un momento: dispara rápido y acaba con todas para poder pasar al siguiente nivel.*

Por fin llega un auténtico "matamarcianos" original para la consola Mega Drive, y ya descubrirás por qué decimos lo de original, cuando veas los escenarios y enemigos que han creado los desarrolladores del juego. ¡Con decirte que tendrás que enfrentarte a calabazas



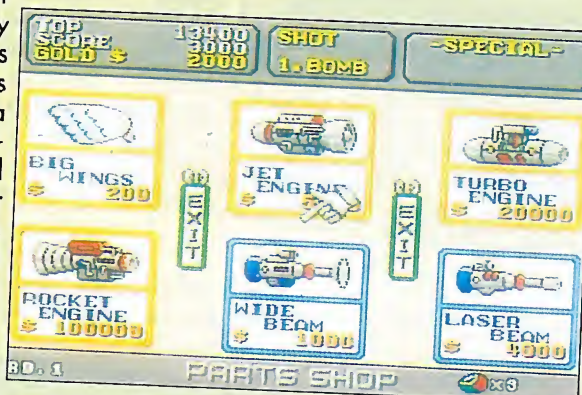
*La calabaza es tu primer boss; lo más divertido es que cambia de color según el número de caramelos que le hayas enviado.*

y truchas como enemigos de final de nivel... Por no hablar de las flores, las marmitas encantadas y otros objetos de lo más extraño que te irás encontrando a lo largo del juego! Lo más seguro es que te preguntes qué ha pasado en el mundo para que

*Sólo te falta recoger un caldero (según te indica la barra que está en la pantalla, abajo), pero ten cuidado con tus visitantes: quieren convertirse en sandwich.*

todos esos elementos naturales y objetos inanimados hayan cobrado vida y se hayan convertido en tus enemigos. Pues algo muy sencillo: que estás en Fantasy Zone, una zona del espacio muy alejada, colonizada recientemente por humanos pero invadida hace muy poco por un poder extraterrestre. Para rescatar a los colonos ya fue enviada una primera misión que desapareció sin dejar rastro de sus miembros. Ahora tú formas parte de la segunda misión, al igual que tu padre formó parte de la primera. Es la última oportunidad para salvar Fantasy Zone, y por ello deberás luchar con todas tus fuerzas contra esos extraterrestres, que tienen el asombroso poder de dar vida a los objetos inertes del planeta, además de controlar la flora y la fauna. Por ello te enfrentas con tu pequeña nave a peligros insospechados: la muerte acecha en las flores, los champi-

ñones y toda clase de seres que te atacan. En el primer nivel, tu objetivo es destruir las diez flores que te encuentras (una barra situada en la parte inferior de la pantalla te indica cuántas te faltan para poder pasar al nivel siguiente) y luchar contra el boss: una calabaza maléfica. La pesadilla continúa en los niveles siguientes, con nuevos objetos a destruir y nuevos enemigos. Debes recoger las piezas de cada enemigo destruido para poder coger bonos y comprar mejor armamento en las tiendas que hallas en tu recorrido, siempre en scroll horizontal. Sé un héroe y acaba con todos los bichos raros de Fantasy Zone.



*Por fin te dejan ir de tiendas, a ver si encuentras algo interesante y tienes bastantes piezas para comprarlo.*



EDITOR  
SUNSOFT

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD





# IZAPPING



# ROLLING THUNDER



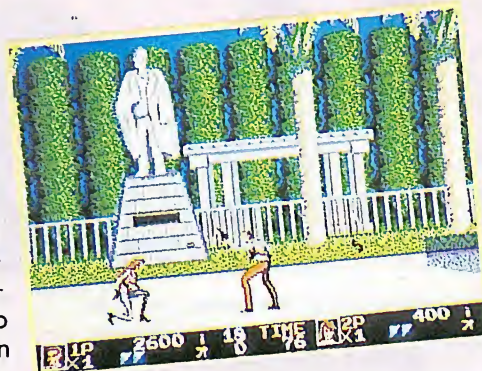
**S**u nombre en clave es Albatros. Su ocupación: agente internacional. Y su mejor cualidad: ser frío y competente. Pues sí, como lo oyes: el agente secreto más admirado del mundo de las máquinas recreativas ha llegado a tu consola en una estupenda aventura que te hará recorrer un total de once niveles. Recuerda que hace unos seis años, el juego Rolling Thunder hizo sensación

pedir a un juego, pero que no solía verse por entonces. Ahora, Namcot ha cogido la idea del juego, y ha añadido nuevas

aventuras, gráficos mejorados, colores, etc, creando la versión Mega Drive, que permite el modo de dos jugadores simultáneos para controlar al mismo tiempo a nuestro héroe y su nuevo acompañante: Miss Leila. La historia

tes se han mezclado, provocando un follón increíble. Hay que

detener a toda costa a los malvados, y sólo Albatros puede hacerse cargo de semejante



en las salas recreativas, ya que ofrecía la posibilidad de un scroll multidireccional, nada habitual en la época. El personaje era visto de perfil, se movía a lo largo de varios niveles y podía pasar desde el suelo a cualquier piso sin que se detuviera el juego, algo que para nuestros días es lo mínimo que se puede

es la típica de buenos y malos: el planeta está en peligro, ya que la organización



terrorista Geldra pretende desviar todos los satélites terrestres de su órbita. Los efectos no se han hecho esperar, y todas las informaciones que envían y reciben los satéli-

misión, que hay que cumplir en un tiempo récord. Los once niveles están llenos de puertas y trampas que liberan sorpresas de todo tipo; las agradables son las armas y municiones, y las desagradables, evidentemente, son los enemigos. Si consigues evitarlos a tiempo, saltar de piso en piso, agacharte en el momento oportuno para no recibir un disparo y llevar a buen término tu misión, habrás aprovechado a tope este juego de acción.

EDITOR  
NAMCOT

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION

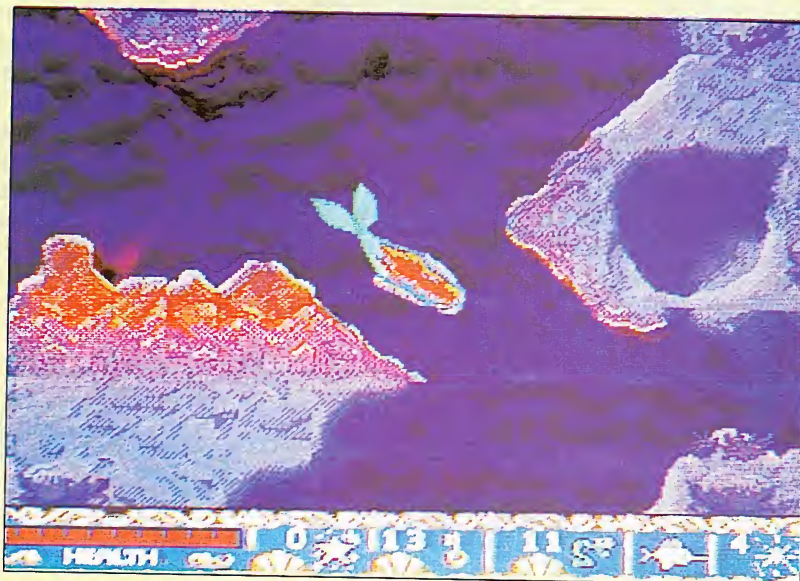


MANEJABILIDAD





¿Quién no conoce al nuevo personaje de Walt Disney? Sin duda, todos habéis oído hablar de la Sirenita, Ariel para los amigos, la protagonista de una bella historia de Andersen, cuyos cuentos nos han hecho soñar desde hace años. La historia, llevada al cine y también contada en vídeo, casete musical, compact disc, etc., llega ahora al mundo del videojuego, y Ariel se convierte en la nueva heroína de la consola de 16 bits de Sega, acompañada por otro personaje entrañable: su padre, el rey Tritón, señor indiscutible de los mares. El jugador puede elegir uno u otro personaje, y en



## ARIEL THE LITTLE MERMAID

EDITOR  
SEGA

SONIDO



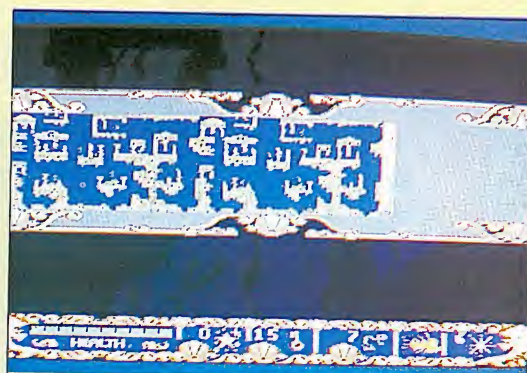
GRAFISMO



ANIMACION

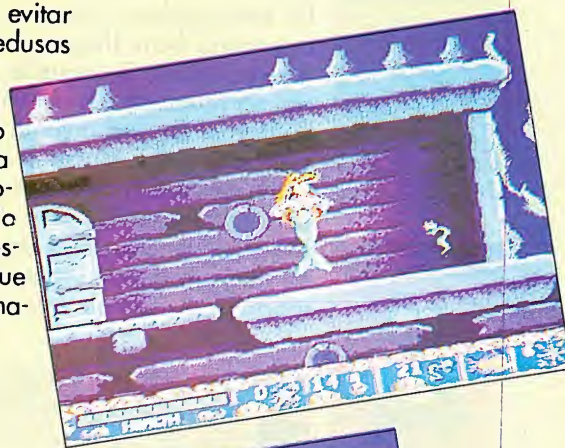


MANEJABILIDAD



virtud de su elección, el objetivo del juego será distinto: en el papel de Ariel el jugador deberá surcar a toda velocidad las aguas para salvar a su padre, y en el papel de Tritón, lo que deberá hacer será justamente lo inverso, salvar a su hija. Y toda la culpa la tiene la bruja de los mares, Ursula, que con sus maquinaciones ha provocado un desastre en el océano; no sólo Ariel y su padre han sido atacados por Ursula, sino que también el resto de los hombres-pep (si quieres los llamamos "sirenos") han sido secuestrados y han sufrido una terrible transformación. Como es lógico, habrá que salvar a esos desgraciados convertidos en asquerosas larvas antes de librar la batalla final. Por suerte, Ariel no está sola en su lucha, ya que sus amigos Flounder, el pez, y Sebastian, el cangrejo, están dispuestos a

ayudarla, moviendo rocas que obstruyen el paso, por ejemplo, o haciendo otros "trabajos sucios" para evitar a esqueletos, medusas y otros peligros que acechan en el agua. El juego es una estupenda ocasión para conocer el mundo de la Sirenita, escuchar el Under The Sea que canta Sebastian y ver sus maravillosos dibujos.





# IZAPPING



lugar y lograron vencer a los invasores, liberando a los rehenes y poniendo punto final a la historia. Pero eso fue hace cinco años... Ha pasado el tiempo y una nueva aventura está a punto de presentarse: nuestros amigos reciben una llamada de socorro proveniente de un transbordador es-

Cuando llegues al lugar en cuestión deberás liberar a los prisioneros, sin olvidarte de machacar a cuantos aliens te encuentres en el camino. Tienes a tu disposición diversas armas: el lanzallamas, el fusil ametrallador, el láser... y puedes utilizar todos los trucos y malas artes que puedas, con tal de salvar a tiempo a los prisioneros antes de que los aliens se apoderen de sus cuerpos definitivamente. Después de haber limpiado por completo un nivel (y la limpieza afecta tanto a secuestrados como a secuestradores), debes enfrentarte a un boss de fin de nivel, cuya fuerza

## ALIEN SYNDROME

EDITOR  
SEGA

### SONIDO



### GRAFISMO



### ANIMACION

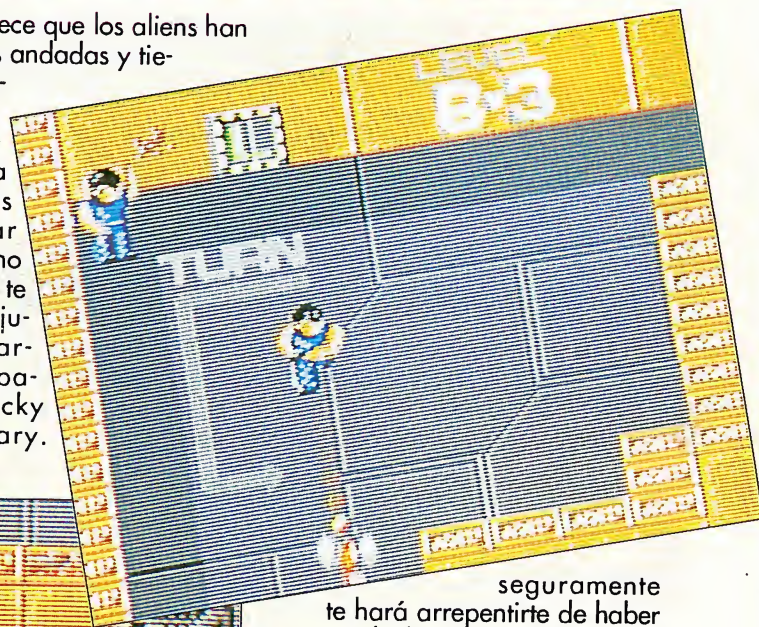


### MANEJABILIDAD



Hace unos cinco años, en una base espacial situada en los confines del universo, se produjo una catástrofe de tal envergadura que sus consecuencias han llegado hasta nuestros días. En aquella historia, un grupo de aliens consiguió infiltrarse en una colonia espacial llamada Alpha y tomar como rehenes a todos sus miembros. Afortunadamente, Rick y Mary, pertenecientes a un grupo de intervención de urgencia, llamado Scot, fueron enviados al

pacial. Parece que los aliens han vuelto a las andadas y tienen retenidos a varios humanos, cosa que podrás comprobar por ti mismo en cuanto te pongas a jugar, encarnando el papel de Ricky o de Mary.



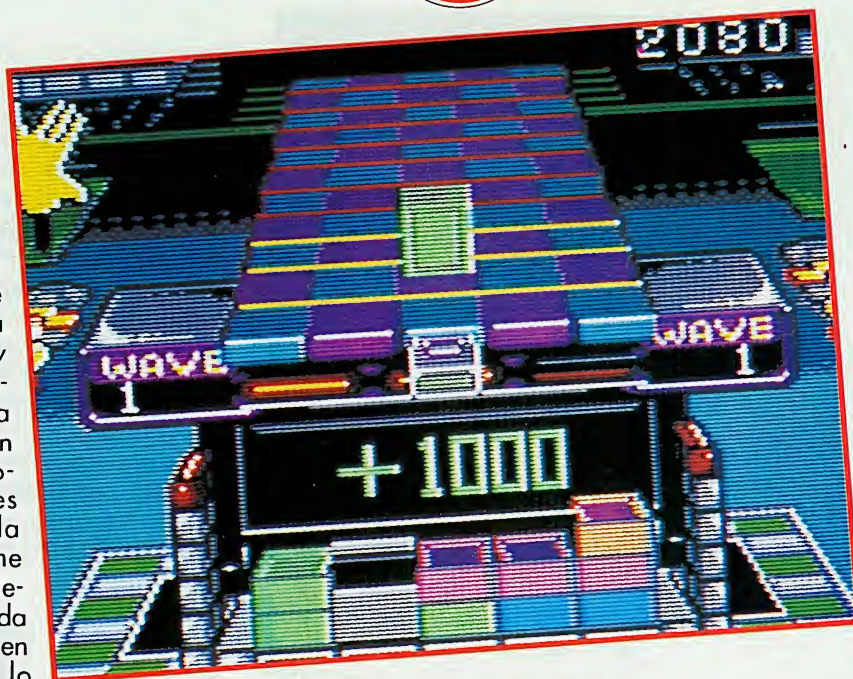
seguramente te hará arrepentirte de haber aceptado la misión de rescate. Pero no te amedranes, si él tiene una fuerza superior, tú cuentas con el mejor armamento del espacio, y lo demostrarás a lo largo de todos los niveles que vas recorriendo, realizados con unos excelentes gráficos. La calidad técnica del juego es sólo comparable a la calidad de la animación del personaje. También merecen una mención especial los dibujos, cuidados al detalle, y las músicas seleccionadas.





No podía faltar en esta sección de Zappings el comentario a uno de esos juegos que, tras su éxito en las máquinas recreativas y en los microordenadores, hace su aparición en el mundo de las consolas, concretamente en el de la portátil de Sega. No hace mucho comentábamos el objetivo de este juego, que retoma un poco el estilo de Réflexion o incluso de Columns (sólo un poco), pero más vale que lo veas por ti mismo, porque vas a ver lo que es poner a prueba los reflejos de verdad. La técnica es muy sencilla, consiste en apilar tres bloques de colores, uniformes, en sentido horizontal, vertical o también diagonal. Si lo consigues, habrás construido lo que se llama un klax, y según aumente el número de klax contruidos, aumentará tu puntuación. Los bloques caen desde una especie de tabla y van a parar a un imán electrónico que tú

pieza aparezca allá a lo lejos en la tabla, pero cuidado, no vayas a esperar demasiado y luego no te dé tiempo a colocarla y se te amontonen. Y ya sabes, en cuanto colocas mal tres bloques, la cosa se pone fea. Si no tienes demasiada experiencia en este juego, lo mejor será empezar con tranquilidad y elegir el modo "hacer 3 klax", que no quema muchas neuronas. Por el contrario, los más valientes pue-



## KLAX

controlas y que te servirá para colocar la pieza antes de que caiga al fondo. Si no quieres dejar que caiga, una vez has conseguido colocarla puedes retenerla hasta que la siguiente

den coger las categorías de 12 o incluso 15 klax (no hace falta decir que son para volverse loco, a menos que se tenga práctica en ellos). Si te desconcentra la música, desactívala, pero si te anima, disfruta de ella, te ayudará a sacar muy buenos momentos de este juego que pone a prueba tus reflejos, tu concentración y tu vista.



EDITOR  
TENGEN

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD







tia musculosa, usando magia negra. Durante mucho tiempo serviste a Maletoth, el señor de Zelek, hasta que un día te rebelaste y, lleno de ira y ganas de venganza, decidiste ir en busca de Zelek para darle una lección que no olvidase jamás. Como es lógico, ganaste aquella batalla y recobraste tu apariencia humana, pero Maletoth no estaba aún derrotado. Ahora ha enviado a Zelek para secuestrar a tu hermana y enviarla a Kara-Moon, de forma que te ves envuelto en una segunda aventura, esta vez no para salvar tu vida, sino para salvar a tu hermana de las garras del Mago de la Bestia. El juego comienza exactamente como el primer episodio de



algo más que saber dar golpes: hay que resolver acertijos, discutir con algunos personajes, saber orientarse para encontrar los bonos en el momento oportuno, lo que da un toque de originalidad a este juego de lucha... Por lo demás, respeta bastante la idea de la primera versión del juego, sobre todo en lo referido a lo gigantesco de los monstruos, a la acción, a los escenarios sombríos y a la posibilidad



EDITOR  
ELECTRONIC ARTS

# SHADOW OF THE BEAST II

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



hace ya muchos años, unos extraños te arrancaron de tu familia, mataron a todos los tuyos ante tus ojos, y después te convirtieron en una inmundables-

MANEJABILIDAD



Shadow of the Beast, en un lugar perdido del universo lleno de oscuridad y desolación. Este ambiente macabro te acompaña durante todo el juego e incluso va aumentando, ya que los monstruos son cada vez más grandes y temibles. Ante estos enemigos, tu mejor arma será una cadena bastante peligrosa para ellos, ya que los puede tocar sin luchar cuerpo a cuerpo. A ello debes añadir tu habilidad, ya que tu personaje corre, salta y se mueve en todas las direcciones (la vista es de perfil) con bastante soltura por entre las plataformas. Pero en el juego se necesita

de elegir en cualquier momento el armamento y otros elementos que has ido recogiendo (y que aparecen en la parte alta de la pantalla).







plataformas que Electronics Arts ha adaptado para Mega Drive (antes fue editado para microordenador) y que debes probar, al menos por su scroll multidireccional, sus escenarios y su vista de perfil. Además, conjuga elementos de aventura con elementos de búsqueda e incluso con momentos de análisis, en los que habrá que pensar muy bien cómo utilizar los objetos y bonos que se van consiguien-



ar-  
madura de oro eres totalmente invencible, pero no olvides que cada contacto con un enemigo significa la pérdida de un trozo de armadura. En algunos lugares, hay cofres que caen y que al ser destruidos liberan un montón de objetos y bonos, pociones, inmunizadores, corazones de vida, manzanas de puntos, etc. Pero con todo el follón no vayas a olvidarte de las estatuas de piedra (en la parte inferior de la pantalla verás cuántos monos quedan por liberar) o de recoger las llaves que te abrirán la puerta, pues de lo contrario habrás jugado en valde.



EDITOR  
ELECTRONIC ARTS

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD

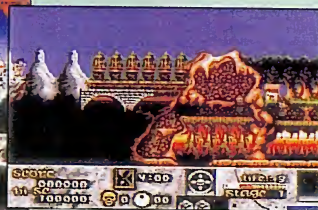


# RISKY WOODS

Nadie sabe de dónde han salido ni cómo han llegado hasta aquí. Lo único que sabemos es que esa horda de bárbaros está capturando a todos los monos que hasta hoy vivían felices y libres en el bosque, y los está transformando en estatuas de piedra. Pero lo peor es que los atacantes, tropas del terrible Draxos, se dedican también a saquear todo el reino, que ha perdido el poder que provenía de los monos. Tú, joven guerrero llamado Rohan, decides intervenir y, con tu espada, echar a los enemigos del reino y liberar a los monos de su cautiverio. Pero decirlo no es tan fácil como hacerlo, ya que tendrás que atravesar Risky Woods y acabar p a r a siempre con Draxos. ¡Casi nada!... Así te ves envuelto en este juego de



do. Cada vez que se mata a un enemigo, éste deja caer una pieza de armadura: recógela porque al llegar a 33 piezas, tendrás una armadura entera de plata, y al llegar a 37 la tendrás de oro. Con la







*Aquí puedes ver la salida del nivel, con un letrero que pone "cerrado". Para abrirla debes conseguir diez cajas y sólo tienes cuatro.*

un recorrido impecable y es el turno de Baloo donde empieza la aventura. Para conseguir la victoria debe realizar el recorrido sin cometer faltas en tan solo siete días. Siete días que corresponden a siete niveles de juego. En algunos niveles se trata de conseguir el mayor número posible de cajas de



*Ese buitre no parece notar la presencia de Baloo en el templo egipcio. Pero presta atención ¡va a disparar su trabuco!*

Gracias a los programadores de Sega podréis disfrutar de las nuevas aventuras de dos de los principales protagonistas de El Libro de la Selva en vuestras consolas. Baloo y Shere Khan vuelven a verse las caras pero esta vez en un juego de plataformas basado en la serie televisiva Los Aventureros del Aire y que recuerda a Tazmania y a Greendog.

De hecho, el tigre Shere Khan no interviene directamente en el juego pero sí en su argumento. Nuestro personaje dirige una compañía aérea que es la competencia directa de la que dirige Baloo. Un concurso de acrobacias aéreas es el causante del reencuentro de estos dos acérrimos enemigos, pero esta vez es un encuentro muy especial. Después de eliminar a todos tus adversarios, llegarás a las finales del concurso. Shere Khan efectuará

embalaje y de tener mucha habilidad pilotando. Es por lo tanto un cocktail explosivo entre un juego de plataformas en vista de perfil y un shoot-them-up con scroll horizontal a bordo del avión.

Los enemigos están todos a las órdenes del malvado Don Krnage y durante el recorrido verás aparecer incluso al mismo Shere Khan. En el primer ni-

vel te verás inmerso en una jungla plagada de serpientes y de estatuas con cabeza de mono que lanzan proyectiles. Tendrás que avanzar esquivándolas y cuentas con tu arma favorita: una raqueta lanzadora de balas rellenas de hilo elástico, una especie de jokari. Deberás pasar por unas galerías subterráneas por las que corren rápidos de agua, pero no hay pro-

## TALESPIN

**TALESPIN ES TAMBIEN UN JUEGO DE SHOOT-THM-UP**



*A bordo de El Ganso, tu medio de transporte y tu herramienta de trabajo, deberás evitar a todos tus enemigos, para ello dispáralos. Hay items que te permitirán reforzar tu blindaje y realizar disparos triples. Un verdadero shoot-them-up.*

blema, porque puedes flotar en el agua. Atención con los cangrejos que atacan a traición. No olvides recuperar el mayor número posible de cajas y que hay un número de ellas específico en cada nivel. Debes conseguir diez para pasar el nivel uno, por ejemplo. Luego debes encontrar bonus de energía y una caja especial con la que podrás acceder a los lugares más elevados. Los niveles de este tipo y los de shoot-them-up se alternan y de esta manera da la impresión de que no hay un momento de descanso. Pero además es posible que jueguen dos jugadores simultáneamente con las mis-





Shere Khan está dispuesto a hacerte perder mucho tiempo. Todos sus aliados están avisados. Un ejemplo es esta gaviota sonriente.



Un boss de final de nivel magnético. No te dejes atrapar por su imán.



¡Qué divertido es saltar sobre los tejados por la noche! Además podrás descubrir cosas muy interesantes; por ejemplo, esa magnífica hamburguesa que te hará volver a estar en forma dándote energía gratuita (la barra de energía está hecha de puntos iluminados y está abajo a la derecha).

EDITOR  
SEGA

SONIDO



mas pantallas. Unos gráficos preciosos y un juego de lo más genial que hará las delicias de los jugadores de acción de la Megadrive. La duración de la vida está perfectamente señalada en todos los niveles. Aunque te parezca que las fases de este género de juegos son un poco repetitivas, este es uno de los pocos juegos de plataformas en el que pueden jugar dos simultáneamente, como World of Illusion o Sonic 2.

Aquí ves los principales elementos de un nivel en la fase de plataformas: las cajas de embalaje. Basta con saltar encima para recuperarlas. Un marcador situado abajo en el centro te indicará el número de cajas conseguidas. Cuando el contador papadee, querrá decir que tienes las cajas suficientes para ir a la salida. Pero... ¿dónde está la salida?



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



### UN JUEGO DE DOS JUGADORES SIMULTANEOS



En este caso, Baloo lleva a su compañero sobre la espalda, pero también es útil avanzar por separado. Uno puede cubrir al otro...



## Mickey y Donald en: *World of Illusion*



**H**e aquí uno de esos juegos que crean afición. La Factoría Disney se ha tomado muy en serio eso de hacer juegos para ordenador basados en sus personajes tradicionales y ha prestado una especial atención a que su trama no sea excesivamente complicada, de forma que hasta los más pequeños puedan disfrutar de las aventuras protagonizadas por ellos.

En el caso que nos ocupa, decimos que se trata de un juego de los que

enganchan al uso de las consolas porque no es tan complicado como otros, no requiere unas inmensas dotes de paciencia y habilidad, no basa la resolución del juego en los reflejos y permite a los novatos disfrutar de muchos ratos de placer. Sin embargo, cuenta con muchos de estos ingredientes. ¡Ah!, la colaboración es muy importante cuando se juega en pareja.

La historia comienza con el descubrimiento por parte de los dos prota-

gonistas de una caja de desapariciones llena de magia, por la que Donald (el más arrojado e insensato de los dos compañeros) se introduce sin pensar. En vista de que no aparece, Mickey va detrás de él, sólo para descubrir que han caído en el reino mágico de un gran mago que sólo les permitirá salir en el caso de completar el recorrido por su mundo. Es precisamente en este momento donde nos hacemos con los controles de los personajes.



# REPLAY

**Imprescindible para los "peques", Mickey y Donald también es recomendable para los mayores.**



Lo primero es decir que se puede jugar individualmente, pero es más divertido hacerlo por parejas.

Según se opte por una u otra opción (presentadas amablemente por Goofy), el juego se desarrollará de una manera o de otra. Como ya se ha dicho, en el juego de dos la colaboración es importante y hay obstáculos que no aparecen, o la forma de superarlos es distinta en el caso de jugar uno solo.

Precisamente esa es la razón de que la primera vez que juegues con un compañero algunas cosas te pa-

rezcan un poco raras e incluso bastante difíciles. Algo muy importante es que cuando uno de los dos personajes se quede fuera de la pantalla pedirá ayuda (HELP en inglés).

## **El bosque encantado**

Al salir de la caja mágica, Donald y Mickey llegan a un idílico bosque en el que los peligros se presentan en forma de plantas, animales y soldados. Aquí basta con tener un poco de cuidado y defenderse de los atacantes a golpe de hechizos.



Al llegar al árbol situado en la parte derecha del nivel hay que iniciar una penosa ascensión en la que ambos jugadores deberán estar muy compenetrados.

Para subir por las ramas es necesario utilizar los troncos que se hallan convenientemente situados sobre una piedra que hace las veces de punto de apoyo. Echar una mano (o una cuerda al compañero también será importante).

Al llegar a la parte superior hay que dirigirse a la derecha y pasar a la siguiente pantalla en la que nos esperan unas simpáticas arañas. Saltando de tela en tela conseguiremos llegar hasta un arácnido más laborioso y menos amenazador que gentilmente tejerá un camino por donde recoger las cartas dispersas por la pantalla.

**La fantasía resulta ser la clave básica de un cartucho que seguro hará historia este año.**

Atención a la coordinación de ambos jugadores, si uno se rezaga puede perder la vida.

En este nivel encontraremos una enorme araña (que hace las veces de





# REPLAY

jefe de nivel) tan grande como inofensiva. Pero, aunque su poder atacante no es grande, hay que acabar con ella para pasar a la siguiente fase. Una pista, soporta mal los conjuros.

## Entre las nubes

En esta fase contamos con un elemento más: el primer conjuro Alakazan. Se utiliza al comienzo del nivel y surge una alfombra mágica

en nube y entre algunas sólo es posible moverse gracias a las que tienen cara y que nos acercarán a la siguiente a base de soplos. Es uno de los momentos más sencillos del juego. Atentos a las nubes musicales (algo así como un teclado en el cielo) que ocultan vidas bajo la forma de sombreros de copa.

También aquí hay un jefe de final de nivel. Se trata de una especie de aldaón con una serie de cuadrados de piedra de los que aparecen peque-

Los enemigos que encontrarás en esta parte del juego son las almejas gigantes, los voraces peces-tigre, las plantas venenosas, los discretos erizos de mar y las barreras de burbujas de aire. Deshacerse de ellos no es fácil, pero añade un punto de emoción al juego. También podrás recoger bolsas de dinero en las que se ocultan tanto vidas como energía.

Llega un momento en el que sales de la burbuja (que ya no es necesaria) y apareces en algo muy similar a un castillo subacuático. Diversos tipos de cangrejos te atacarán e incluso puede que veas cómo se derrumba el edificio al romperse las columnas que lo sustentan.

En la tercera parte del nivel acuático surge el barco hundido. Aquí el mayor peligro no son los oponentes que constantemente aparecen, sino las grietas que hay en las tablas del suelo. Si no hay muchas de ellas agrupadas no pasará nada, pero en determinados puntos el suelo se hundirá y te quitará una vida. También son muy peligrosos un tiburón

**La perfección de los decorados de este juego hacen de él una auténtica obra de arte.**

con la que podremos desplazarnos por los cielos de este país encantado. Al ir sentados sobre la alfombra no nos será posible emplear la magia de la capa.

Los enemigos más peligrosos aquí son los tornados que surgen en todo el camino y que tratarán de absorber a la alfombra. Son fáciles de evitar y siempre salen en los mismos lugares. También hay que vigilar a los volátiles que surcan el aire. Aprovecha para recoger tantas cartas y bolsas de dinero como puedas.

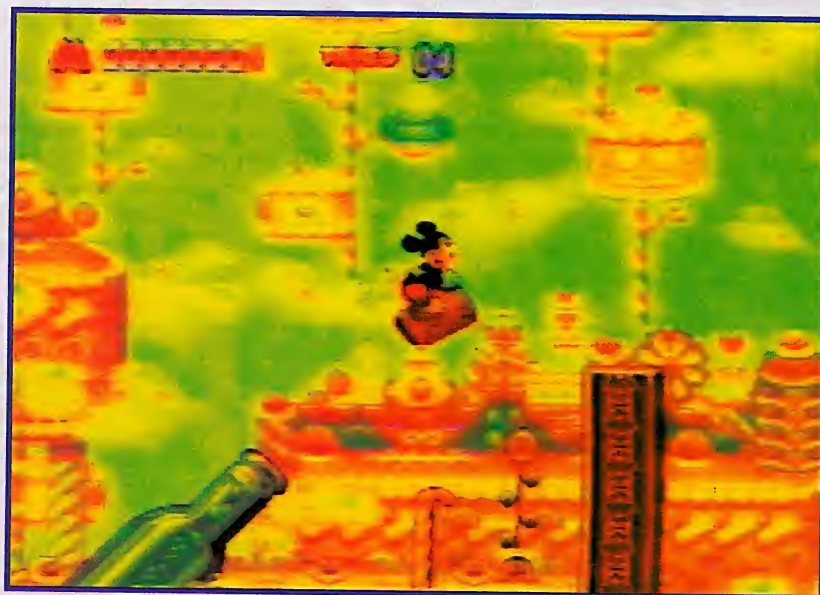
Al finalizar esta primera parte hay que atravesar una gruta que se va estrechando poco a poco y que puede llegar a aplastar a nuestros amigos. El botón A es de vital importancia en este momento.

Llegamos después al mundo de las nubes sopladoras. Lo llamamos así por que hay que ir saltando de nube

ños dragones quienes a su vez disparan bolas de fuego. Cuando lo superes aparecerá un cofre con un nuevo conjuro que sirve para pasar a...

## La aventura subacuática

Rodeado de una burbuja de aire (ni siquiera los patos pueden respirar debajo del agua y mucho menos los ratones), habréis de encontrar la salida ayudados sólo por los controles de movimiento.





# REPLAY

**Mickey y Donald no es un juego difícil, lo cual resulta ser más una virtud que un defecto.**



que surge del suelo y los tridentes que caen del techo.

Al final verás cómo sube despiadadamente la marea. El único recurso es correr con toda la velocidad que te den tus patas.

#### La biblioteca

Este es uno de los escenarios más divertidos, donde objetos de uso cotidiano nos sirven de ayuda o nos buscan las cosquillas. Por ejemplo las pequeñas grapadoras que sirven como magníficos trampolines.

Aquí los dos amigos han visto reducido su tamaño al de una goma de

borrar y buscan la forma de salir del aprieto. Una serie de cajas les transportarán a diversos subniveles en los que la aventura continúa.

Así llegáis a la pastelería. Prestad mucha atención a las onzas de chocolate, los aviones de caramelo, las galletas o las hojas de acebo con sus frutos colorados (no matan pero atontan). Otra pista: para salir de este nivel hay que buscar tres bloques de gelatina y dejarse caer por ellos.

#### La caja mágica

Es el último escenario antes del enfrentamiento final con el mago.



Aquí se mezclan los dibujos de Alicia en el País de las Maravillas con las aventuras de Donald y Mickey. Hay que tener especial cuidado con las cartas de la baraja, ya que no sólo se acercan para atacarte como el resto de los enemigos, sino que también disparan contra ti.

Para evitar sus lanzas bastará con que te agaches, pero es preferible acabar con ellas antes de que te ataquen.

Sin embargo, no todas las cartas son malas. Algunas te serán de gran ayuda gracias al conjuro hallado en la fase anterior.

Ahora llegas a un grupo de dados colocados en el suelo y con un cartel que pone "Press me". Si saltas sobre

**En este caso la curiosidad no mató al gato, pero sí metió en problemas a Mickey y Donald.**

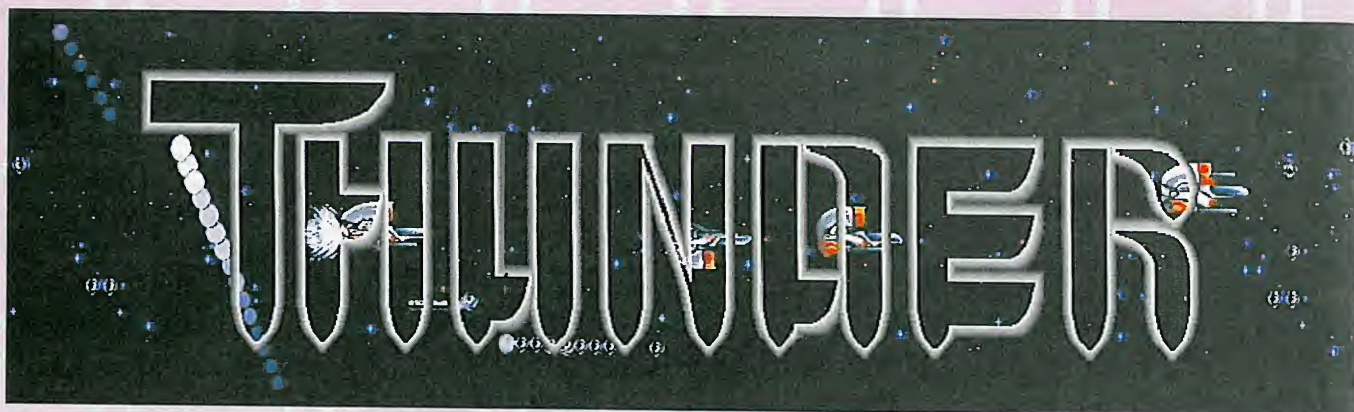
el dado adecuado pasarás a un nuevo mundo en el que te espera un pequeño mago cuya virtud es sembrar el suelo de agujeros.

Al final de este mundo se encuentra el malvado mago causante de todos estos líos. Para luchar con el cuentas con algunas plataformas a las que debes saltar con cierto cuidado ya que se mueven bastante. Su único punto vulnerable es la cabeza, de forma que apunta bien.

Si has logrado superar todas las fases y has recibido el conjuro que te devuelve al mundo normal, no apagues la consola (al menos hasta que salgan los créditos del juego) verás la apoteosis final de Donald y Mickey, convertidos (bueno, casi) en auténticos magos.



# REPLAY



**L**a cuarta entrega de la superserie Thunder Force es, probablemente, la más elaborada de todas y cuenta con todo lo bueno de las anteriores más algunos añadidos nuevos.

Muchos consideran que la versión anterior de este juego era el "no-va-más" entre los juegos de su clase; los clásicos "shoot them up". Quienes esto opinen deberán hacerse con este cartucho y comprobar cómo sus apreciaciones ya no son válidas.

Los diez niveles del juego, la abundancia de enemigos con ganas de mandarte a tocar la lira en el cielo, los preciosos escenarios y los enormes sprites (sin olvidar la música y los efectos sonoros) son argumentos más que suficientes para incluir a Thunder Force IV en la galería de los mejores juegos para Mega Drive.



**Acción, acción y acción...  
así es Thunder Force IV,  
un "matamarcianos" de  
pura sangre.**





# REPLAY



**¿Lo mejor del juego?... Todo resulta ser genial, desde el movimiento endiablado hasta ese sonido total.**

Ahora, los dirigentes del imperio Ohn, cuya base se encuentra en el planeta Aquaria, tendrán que tener más cuidado que nunca para no verse derrotados. Por eso han situado una pléyade de defensores en diversos puntos de la galaxia a los que tendrás que derrotar si quieres terminar de una vez para siempre con la dominación Ohn.

Los primeros planetas que debes visitar son Strite, Daser, Ruin y Air-Raid, en el orden que prefieras. Cuando limpies todos ellos podrás dirigir tus esfuerzos contra Aquaria.

Una vez llegado al planeta enemigo, tendrás que superar seis niveles, pero contarás con la ayuda de una pequeña flotilla de naves como la tuya, que te apoyarán menos durante algún tiempo.





# REPLAY

Antes de dejarte a tu libre albedrío te permitirán recargar tu equipo y reparar los daños que pudieras tener en la nave. A partir de ese momento vuelas tu sólo contra medio universo.

La superficie de Aquaria es, lógicamente, acuosa, por lo que la parte inicial del ataque tiene lugar bajo el agua, para ir descendiendo paulatinamente hasta el centro del planeta donde está situado el corazón del imperio rival.

Como en el resto del juego, el scrolling es horizontal y vertical, lo que quiere decir que, a diferencia de otros juegos similares los enemigos que encontrarás varían según si vuelas a una altitud u otra.

Sin embargo, no es posible decir por dónde es más conveniente atacar, todo depende del gusto personal. Tal vez si vuelas bajo el decorado en ocasiones se vuelva un poco más molesto, pero no conlleva una dificultad mucho mayor.

Para finalizar una recomendación: ¡tómalo con calma! Este no es un juego fácil y te llevará algún tiempo hacerte con él si no eres un experto en aventuras similares. Y aunque lo seas, comprobarás que este resulta de los más difíciles.

A pesar de la dificultad el juego es realmente estupendo, una auténtica joya para los aficionados al género. Si quieres acción este es tu juego. Así que mucha suerte y disfruta a tope matando invasores.



## Enemigos estelares

Dada la variedad de alienígenas con los que te enfrentarás aquí tienes a alguno de ellos, de forma que cuando los encuentres sepas a quién (con nombre y apellidos) mandas al infierno.

**Ratt Carry:** uno de los jefes de final de nivel. Para acabar con él hay que dispararle por detrás y por delante hasta que salte por los aires. Es el defensor máximo de Air-Raid

**Hell arm:** armado con faser circulares, misiles de fotones y proyectiles convencionales es un destruyelo-todo. La estrategia para destruirlo pasa por eliminar los emplazamientos de sus cañones. Lo encontrarás en Ruin

**Fomalhaut:** a pesar de su nombre de estrella es más bien un pequeño sistema solar con satélites orbitando alrededor del cuerpo central. Vigila el ataque de las bolas y dispara contra el núcleo cuando esté desprotegido. Aparece al final del mundo de Daser

**Strite:** es uno de los dos súper monstruos del primer nivel. Aparece disimuladamente por la esquina inferior izquierda de la pantalla y dispara pequeñas naves contra ti. Hay un punto justo delante de él donde sus ataques no te alcanzarán. Para reventarlo (por partes, como a los gusanos) tienes que colocarte en este punto y disparar con tu retrocañón insistentemente.

**Strite II:** basa su peligrosidad en lo inesperado de su aparición y en la cantidad de espacio que ocupa. Sale por la parte baja de la pantalla y te rodea sin prisa pero sin pausa a la espera de que cometes un error. Tendrás que disparar hacia atrás al principio y luego cambiar a doble disparo frontal.

**Ruin:** su nombre le define bien. Aparenta ser muy poderoso, pero con unos misiles buscadores (seek) bien colocados podrás mandarle al otro barrio sin demasiado esfuerzo.





# REPLAY

## Los mandos de la nave

En este juego es especialmente útil algún joypad con disparo automático. Si lo tienes, colócalo en el modo de disparo continuo y te ahorrarás el tener que seleccionar el objetivo ya que bastará con que "barras" toda la pantalla. En este caso tendrás que estar atento al arma que utilices en cada momento para evitar errores de los que más tarde te arrepientas.

El botón de dirección sirve, obviamente para controlar los movimientos de la nave. Ten en cuenta que puedes moverte en 8 direcciones, de forma que llegarás a todos los rincones de la pantalla.

**Botón A:** Sirve para ajustar tu velocidad en la lucha contra el enemigo. Procura no lanzarte demasiado, porque de lo contrario tu nave se volverá totalmente incontrolable.

**Botón B:** Controla el disparo. Es conveniente presionarlo con la mayor velocidad posible, ya que



la afluencia de invasores es continua y la única forma de salir vivo es no bajar la guardia.

**Botón C:** Con este botón cambias de un tipo de armamento a otro. Ten en cuenta que no todas las armas son adecuadas para todos los enemigos y que por lo tanto tendrás que probarlas hasta encontrar la más eficaz en cada situación.



**Aunque en otros juegos la dificultad puede llegar a ser un problema, en Thunder Force IV es una ventaja.**

## ARMA LETAL

Una de las claves para poder avanzar en este impresionante juego reside en la variedad de armamento disponible.

Algunas armas tienen un poder destructivo impresionante aunque en ocasiones no sea demasiado eficaz. Por eso lo mejor que puedes hacer es estudiar qué efecto provocan y cuál resulta más interesante en cada momento. Las armas son:

**Twin Shot:** Ráfagas dobles.

**Back Shot:** Disparo trasero.

**Blade:** Lanzamiento de ráfagas de "cuchillas" energéticas.

**Railgun:** Disparo trasero en forma de rayo láser.

**Snake:** Cargas explosivas que pulverizan lo que toquen.

**Hunter:** Ráfagas autodirigidas contra otras fuentes de energía.

**Free Way:** Disparo simultáneo de misiles en cinco direcciones.

**Claw:** Unidades adicionales.

**Shield:** Escudo.

**Thunder Sword:** El arma definitiva, lo destruye todo.



# REPLAY



# LOTUS

## Turbo Challenge



**A**dictos a la velocidad, bienvenidos al juego que os pondrá a los mandos de dos de los coches más espectaculares del mundo: el Lotus Elan y el Lotus Esprit.

Los mayores atractivos de este juego se encuentran en los niveles más difíciles en los que además de los vehículos ajenos tendrás que hacer frente a la niebla o a la oscuridad.

El coche maniobra muy bien (tanto si es el Elan como el Esprit), por lo que los giros, por pronunciados que estos sean no presentan demasiados problemas.

Otro buen aspecto (o malo, según se mire) es que los coches no se destrozan al golpear a otros, sino

**Con pocos  
juegos de  
este tipo  
pueden  
jugar dos a  
la vez. Con  
Lotus Turbo  
Challenge sí.**

que salen rebotados. Para los puristas esto será un error pero para la mayoría de nosotros es mejor perder un par de segundos pero seguir corriendo, que esperar a que el coche reaparezca en la pista.

Por lo que se refiere a los gráficos, estos son excelentes y cabe destacar la profusión de detalles y lo bien hechos que están los efectos atmosféricos. En la parte negativa se podría mencionar la dificultad de distinguir un coche de una señal cuando ambos están muy lejos y la falta de algunos efectos especiales tan simples como el movimiento de las ruedas de los coches.

La adicción es alta gracias a que los tiempos han sido calculados para permitir muy pocos errores de conducción en los diversos tramos. Quedarse a un palmo de la pancarta de fin de etapa hace que volvamos a intentarlo una y otra vez hasta conseguirlo.

### Un par de buenas pistas

En el primer circuito, a partir del tramo en el que comienzan los obstáculos del terreno, hay que prestar especial atención a los troncos repartidos por el trazado.

Lo que en un principio pudiera parecer una dificultad añadida se convierte en una ventaja la mayor parte de las veces. Normalmente los tron-



# REPLAY



cos están colocados justo antes de llegar a un arroyo que hará disminuir nuestra velocidad. Bien, pues para evitar este problema basta lanzarse como un suicida directamente hacia el tronco. Este actuará como un trampolín y el coche volará por encima del agua sin mojarse y sin reducir la velocidad.

Aprovecha las ventajas que te ofrece el juego. Antes de comenzar a correr podrás observar un plano del trayecto y la situación de los puntos de control. Si eres capaz de memorizar las curvas que componen el trazado tendrás mucho ganado, ya que anticiparse a los problemas es un buen comienzo para poder solucionarlos.

Como en todos los juegos de simulación automovilística, lo importante es no salirse de la carretera. Recuerda esto, ya que en alguna ocasión será preferible reducir un poco la velocidad al atacar una curva que darse una vuelta por el arcén.

¡Mucha suerte, pilotos temerarios!



## Toda la pantalla

Aunque no son muchos, los indicadores que aparecen en pantalla sí son muy importantes. Toma buena nota:

**Velocímetro:** No te preocupes si te parece que el coche no corre mucho, la velocidad se indica en millas por hora, por lo que si deseas saber cual es tu rapidez en km/h, tendrás que multiplicar por 1.609 (1 milla = 1.609 metros).

**Puntuación:** Los ocho números que ves aquí indican los puntos que vas consiguiendo. No sirven más que para situarte en un ranking de pilotos, al final de la partida.

**Tiempo:** Este indicador es el más importante de la pantalla, ya que te marca el tiempo que te queda para llegar al próximo control. Ten en cuenta que al llegar al "check point" conseguirás un tiempo extra.

**Palanca de cambios:** Estos cinco números y sus líneas te indican qué marcha llevas metida. No tiene ninguna importancia a menos que la opción elegida sea cambio manual.

**Cuentarevoluciones:** Si el cambio es manual este indicador te da la referencia para cambiar de marcha.

**Medidor de distancia:** Con él, se puede controlar a qué distancia se encuentra el compañero (o el rival).

**El coche:** Es el objeto central de la pantalla. Además de su parte posterior, también verás si derrapas, lo que puede ser útil para analizar tus movimientos. También se encienden las luces cuando aplicas el freno y te da la referencia del coche del rival o del sentido de giro de la próxima curva.



**¿Su mayor ventaja?**  
**La "adicción" que consigue crear gracias a sus ajustados tiempos.**



# Suscríbete a

# MEGA force

*!!! Sega 100x100 !!!*

Llévate de regalo  
un súperclasificador  
para tus cartuchos.



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa  
la única revista 100x100 Sega más  
un fantástico clasificador de regalo.  
Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a  
Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números)  
al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente  
gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ☐ 1 Cartidge Caddy
- ☐ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre..... Apellidos.....  
Calle..... Nº..... Teléfono.....

C.P..... Población..... Provincia.....

(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
- ☐ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A.  
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Fecha..... Firma.....

Enviar a: Editorial Primavera, S.A.  
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.



# HAZTE SOCIO DEL club **MEGA** force



Y CONSIGUE  
JUEGOS, CONSOLAS,  
JOYSTICKS, Y MUCHAS MAS  
COSAS A PRECIO ESPECIAL.

CONCURSOS CON FABULOSOS  
PREMIOS.

UN MONTON DE NUEVOS  
AMIGOS.

¿TE APUNTAS, SOCIO?

escribe a:  
Editorial Primavera  
C/Corcega, 267 pral. 2º  
08008 BARCELONA



Consigue tu carnet de socio y obtendrás precios especiales. Sólo tienes  
que rellenar el cupón adjunto tachando la opción que prefieras.

☐ Deseo **suscribirme al Club Megaforce** durante un año al precio de  
4.200 pts. y recibir de forma gratuita mi carnet de socio.  
Forma de pago: Cheque nominativo a nombre de Editorial Primavera.

☐ Deseo recibir el **carnet de socio** con la compra de uno de los artículos de las  
ofertas para socios del Club Megaforce. (Envío el cupón correspondiente a  
Mail Center.)

NOMBRE \_\_\_\_\_  
APELLIDOS \_\_\_\_\_  
DIRECCION \_\_\_\_\_  
LOCALIDAD \_\_\_\_\_  
POBLACION \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_  
TELEFONO \_\_\_\_\_ EDAD \_\_\_\_\_



*¡Rápido!  
¡Consigue  
tu carnet,  
socio!*



**MENACER + TERMINATOR II**  
P.V.P. 18.890

**AHORA 16.990**



**MOCHILA SEGA**  
P.V.P. 2.990



**AHORA 2.690**



**FOOTPEDAL + SUPER MONACO**  
**G.P. II DE MEGADRIVE**  
P.V.P. 14.630

**AHORA 13.165**



**T.V. TUNER + SUPER WIDE GEAR**  
P.V.P. 16.640



**AHORA 14.975**



**SUPER WIDE GEAR +  
BATMAN DE GAME GEAR  
P.V.P. 7.680**

**AHORA 6.910**



**APUNTA BIEN A TU OFERTA  
NO LAS DEJES  
ESCAPAR!**



**M. SYSTEM CONVERTER +  
SUPER SPACE INVADERS  
DE MASTER SYSTEM  
P.V.P. 12.705**

**AHORA 11.435**

**SOLO  
PARA  
SOCIOS**



### ¡MI PEDIDO AL CLUB MEGA FORCE!

Deseo que me envíen los artículos que indico con una X:

- ☐ Menacer + Terminator II
- ☐ Mochila Sega
- ☐ Super Wide Gear + Batman
- ☐ Footpedal + Super Mónaco II
- ☐ Master System Converter + Super Space Invaders
- ☐ T.V. Tuner + Super Wide Gear

Nombre: \_\_\_\_\_  
Apellidos: \_\_\_\_\_  
Dirección: \_\_\_\_\_  
Localidad: \_\_\_\_\_  
Población: \_\_\_\_\_ C.P.: \_\_\_\_\_  
Teléfono: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

**Especifica tu nº de socio o, si no lo eres, pide tu carnet del club y te lo enviaremos de forma gratuita con tu pedido.**

- ☐ Nº SOCIO \_\_\_\_\_
- ☐ Deseo me envíen el carnet del club.

Envía este cupón a:

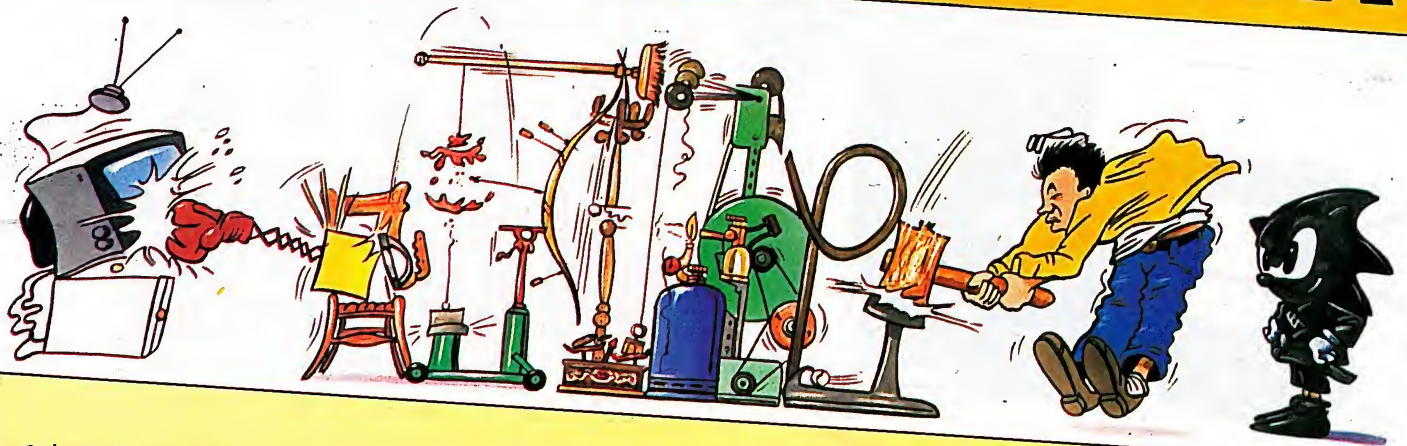
**Mail Center  
Princesa, 29  
28008 Madrid**

En los envíos por correo no se cobrarán gastos de envío salvo en pedidos inferiores a 3.000 ptas., que llevarán un cargo de 250 ptas.

Todos estos productos los puedes comprar en tu Canadian Center más cercano o por teléfono llamando al (91) 555 7005 de Madrid.

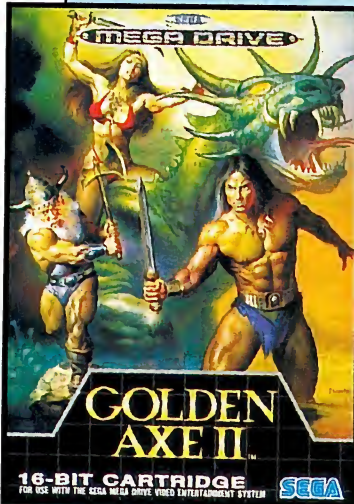


# LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

## GOLDEN AXE II



**Nivel 1:** Una vez que haga su aparición la red cógela y no la sueltes hasta el final del nivel. Utiliza dos cuadritos de magia y acaba con todo el mundo.

**Nivel 2:** Para evitar la carga de la hechicera, ve hacia el campesino y golpea a su raptor, subiendo enseguida al hueco de la pared. Después de la fuga del campesino, súbete a la primera esquina del muro y espera a los esqueletos. Golpéalos a la vez que saltas y haz lo mismo con los esqueletos rojos. Para luchar con el boss, haz un salto mortal con tu personaje y una vez que estés encima del boss, golpéale. Basta con repetir esta operación varias veces.

**Nivel 3:** Sube de nuevo al hueco del muro y espera a cuatro oponentes, vendrán uno detrás de otro. Para matarlos rápidamente, salta y golpéalos a todos menos al hombre de las garras. Después enfréntate a los dos minotauros y sube a la plataforma. El primero morirá cuando le des al segundo un golpe en la garganta. Para no perder mucha vida, no te quedes mucho tiempo al nivel

del suelo.

**Nivel 4:** Después del primer esqueleto, desciende en diagonal rápidamente y salta sobre el primer esqueleto golpeándole con la espada; respecto al segundo esqueleto basta con evitar su ataque. Después, de que hayan salido los cuatro esqueletos, utiliza cuatro puntos de magia para volver a tu poder óptimo. Después colócate en la esquina superior derecha y espera a tus enemigos. Salta y golpéalos a todos para que no haya disgustos. Luego avanza hasta llegar al lagarto y párate. Librate de él saltando y pegando. Luego sigue hasta encontrarte con más enemigos. Después de la magia, sube al ángulo superior izquierdo y una vez más salta y golpea. Para enfrentarte con los minotauros, dales golpes con el hombro, el pie o de casco desde cualquier lado de la pantalla. Si no eres lo bastante rápido, sal corriendo.

**Nivel 5:** Después de enfrentarte a los minotauros, sal disparado de allí; con el dragón habrá dificultades, pero no utilices la magia. Resérvala para los caballeros y utiliza también la técnica del salto para la batalla.

**Nivel 6:** No te diremos nada más que debes guardar tu magia para los famosos Death Adder...





# MIRACLE WARRIORS

MASTER  
SYSTEM

Para empezar, debes encontrar a tus compañeros y la primera llave. Empiezas tu aventura en Arukas, en el castillo de Arasia. Debes conseguir dinero y equipamientos. Ve a ustel, donde encontrarás al sensato Kosama. Si tienes suficiente dinero ve a la ciudad de Orcho para comprar una máscara (que te permitirá ver en las cuevas) y luego ve al herrero (quien controlará todo tu equipamiento). Después ve a la cueva que está en Julus y encontrarás un cofre que contiene cien Fangs y otro que contiene un casco (Helm); en esta cueva, es aconsejable hacerse un mapa. Ve después a la fortaleza de Oricye, donde encontrarás un castillo. Por trescientos Fangs obtendrás un hacha (Iris). Luego ve a Baton. Ve directamente hacia la anciana que vende hierbas. Ella te propondrá lanzar un sortilegio (Spell), acéptalo y aparecerá tu primer acompañante: Guy. Cómprale un buen equipo y recolecta trescientos Fangs. Después ve al castillo que se encuentra en las montañas de Dirke, verás un sable (Turos) que vale trescientos Fangs. Luego viaja a Hierax y busca la ciudad de los herreros en la frontera del desierto y a unas cuarenta o sesenta millas de Guilders, verás como tus armas especiales (Iris y Turos) obtienen el máximo de su capacidad. Dirígete después a las montañas de Decima, donde encontrarás una cueva custodiada por un zorro. Mátalo y conseguirás una armadura especial (Kronos). Utiliza tus hierbas y camina hacia el bosque de Kokalos (en la entrada necesitarás un salvaconducto). Ve después por el pequeño camino que lleva a la península de Kadmos. Para pasar elimina al esqueleto que está en la gruta. Encuentra en medio de la península una ciudad. Podrás ver

una batalla en pleno apogeo por treinta mil Guilders. Aprovecha el desconcierto de la batalla para ir al país Eratos. Una vez allí, ve a la ciudad de Doris y busca una casa en la que se encuentra una joven dama que te permitirá así tu segundo acompañante, llamado Medi. Recolecta trescientos Fangs y ve al castillo de Elatoria para conseguir una espada para Medi cuyo precio es de trescientos Fangs. Luego viaja a Karne para comprar los bastones que hacen temblar la tierra (Staff Of Earthquakes) por diez mil Guilders. Ve luego a Iphis y consigue las estatuas contra la magia (Stone Of Protection) por cincuenta Fangs. Luego dirígete a la isla que está en el lago de Iphis. Entra en la gruta y verás un enano. Te dirá un sortilegio y aparecerá tu tercer acompañante, Turo. Encontrarás un monumento. Lanza un sortilegio y aparecerá un equipo completo para Turo. Vuelve a las grutas y verás que no lo habrías conseguido s Medi no estuviera con vosotros. Recoge el equipamiento especial de tus hombres que encontrarás allí. Después id todos a Gorophonos, a la isla que está en el lago y vereis una ciudad que os dará un barco para poder navegar por los mares en sombra (Fine Ship) y así podréis ir a Aeros. En medio de las montañas de Agenor encontraréis un trozo de desierto, presiona el botón 2 y lanza un sortilegio. Encontrarás así una llave. Cuando encuentres los Monjes blancos (White Monks), hablalos y tus barras de energía alcanzarán el máximo poder. En las ciudades donde te propongan hacer donaciones, hazlas porque conseguirás un montón de información.

## WONDERBOY III : THE DRAGON'S TRAP



Aquí están los códigos que te transforman en lagarto, en ratón, en piraña, en león y en halcón:



-Lagarto:  
2CKF7HL8G0PH2L

-Ratón: 6CVFPKL8UDFA70  
-Piraña: CL5M554B3BA731  
-León: KXGWPT4FE6JA6C  
-Halcón: 9JC7YHTXN5EHVL

## GOLVELLIUS

MASTER  
SYSTEM

Para conseguir 19 vidas, los dos Meas, el espejo, el anillo de la invencibilidad, la espada legendaria y el colgante del corazón, sigue este código:

QDTK VTBX 4WHC  
RDEH TBV4 ZXQ8 D2ZJ 4CHW



## ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

En la jungla donde se encuentra el río de lava, sube a la plataforma y salta en diagonal hacia arriba a la izquierda. Irás así por el techo y evitarás todos los obstáculos.

En el nivel 3-1, en la cascada, en un momento determinado del juego encontrarás un

mapa a la derecha y un agujero a la izquierda. Ponte en frente del agujero, utiliza una bola de fuego y entra en su interior. Descubrirás unos cofres.

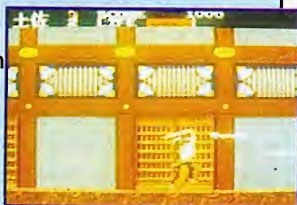


## KENSEIDEN



Cuando aparezca en la pantalla el rótulo de fin, haz la operación

siguiente para poder continuar: Arriba, arriba, abajo, abajo, botón 2.





# BUCK ROGERS : COUNTDOWN TO DOOMSDAY



## EL ATAQUE DE RAMS

Después del inicio del juego, un oficial herido te dirá que es absolutamente necesario activar todas las defensas para evitar el ataque de Rams. Ve hacia abajo y entra por la puerta de la izquierda. Recorre todas las habitaciones hasta

entrar en la sala que pone "Authorised Personnel Only". Por ejemplo, puedes llevarte las granadas de la sala "Medical Office". Después de entrar en la sala "Authorised Personnel Only" comenzará un combate en el que se te mandarán cosas. Responde "Charge", después para proteger las instalaciones de defensa elige "Dive On Grenade". Elige al personaje con más puntos de vida para realizar este pequeño sacrificio. Ya está superado el primer nivel.

## LA NAVE FANTASMA

Ahora te encuentras en la estación Salvation III. Ve a la enfermería si lo necesitas. Después ve a la sala de armamento si también necesitas algún tipo de material. Compra las armas en función de los personajes y de su especialidad y si están disponibles hazte con algunas medicinas antiveneno. Luego ve hacia la salida y elige "Launch". Te encontrarás en el interior de una nave espacial aparentemente abandonada. Sube a lo más alto y ve por la escalera. Dirígete al puente número 5. Después entra en la sala situada arriba y a la izquierda y no entres en más salas. Trepa por la primera repisa y luego por la segunda. Vuelve a la escalera y desciende hasta el puente número 4. Entra por la primera puerta. Después de que hayas hablado con el profesor del gas Argon, sólo te queda bajar por la escalera hasta el puente 1. Desciende y llegarás a una habitación donde está el gas Argon que debes coger. Sube al puente número 2 y ve hacia la izquierda lo más que puedas y verás que abajo del todo hay una puerta. Tienes que seguir por ese corredor para poder introducir el gas en el sistema de refrigeración. En ese momento los alienígenas invertirán su poder, y deberás salir corriendo para llegar a la escalera del puente 1. Al descender deberás trepar por una repisa que encontrarás en el muro de la derecha. Deslízate eligiendo al personaje que tenga "Juryrig" para invertir el poder. Una vez que lo hayas hecho sólo te queda esperar y no moverte. Elige "Stand". Ve al puente número 6 para activar la secuencia de autodestrucción. A lo mejor debes enfrentarte a algunos extraterrestres, elige "Shoot It". Ya has acabado la segunda parte del juego.

Las tres misiones siguientes pueden ser realizadas en diferente orden, no estás obligado a seguir el orden propuesto.

## VENUS LOWLANDS

Dirígete a una ciudad que está en el norte. En el camino te encontrarás con hombres-logarto. Habla con ellos y responde "Answer", después lanza tus armas y responde "Yes". Los Rams te tenderán una emboscada y, después del combate, acepta que Leander se una a ti y responde "Yes". Continúa hacia la ciudad del norte y un Lowlander (hombre-logarto) aparecerá. Te preguntará si eres un Rams, responde "No". Sigue hasta el norte y entra en la ciudad. Ve hacia el sótano que se encuentra justo a la derecha. Haz "Steal Keys" con tu personaje que es un Rogue. Después haz "Leave". Continúa hacia arriba, entra en el edificio y dos Lowlanders te preguntarán qué haces. Elige "Talk". Después dirígete hacia arriba y a la derecha, encontrarás, después de la empalizada, a una dama que te dará algunos objetos y un código de

seguridad (683).

Entra en la cabaña que se encuentra justo debajo de ti y descubrirás un bebé; únelo a tu equipo. Ve a la izquierda y presta atención a la gran

choza (Center Of Government). Encontrarás el "medical supply kit", después de utilizar el código y la "key ring" (la llave del tesoro). Sal de la cabaña y ve hacia abajo y a la izquierda. Hay dos pequeñas chozas; entra en la segunda, donde una joven te dará un código. Regalarás el "medical supply kit" a los supervivientes. Sal de la ciudad y ve hacia la izquierda; entra en las ruinas y coge la escalera que se encuentra lo más abajo posible. Una vez abajo, la puerta no se abrirá sin una "security card". Entra por la puerta que se encuentra a la derecha y colócate a un lado y ejecuta "Interrogate". El oficial te dará una "security card"; después ejecuta "Tie". Ahora podrás atravesar la puerta cerrada, a la que sigue un corredor. Ve hacia arriba y habla al "detonator key card". Atraviesa la puerta de la izquierda y un poco abajo y busca el "control box" que está arriba a la izquierda. Activa la autodestrucción y responde "Yes". Ve todo a la derecha y entra en el túnel; luego busca el ascensor. Ve al nivel 2 "administrative office", entra en la habitación "computer room 1", donde se encuentra el "doomsday". Haz "Device" para continuar la aventura. En una de las salas de este nivel encontrarás algunos científicos prisioneros de los Lowlanders que te hablarán de Landon. Regresa al ascensor del cuarto nivel "under construction" y ve directamente hacia abajo. Pasarás una puerta y, detrás, Landon reconocerá al bebé que le has traído. Se trata de Zane, su hijo, que se quedará con él. Landon te pedirá que encuentres un "Retinal lockpick". Debes descender al nivel 1 "labs", seguir los corredores que van hacia arriba, después dirígete hacia la izquierda y encuentra los "labs 2". Si entras en el interior podrás encontrar el "Retinal lockpick". Vuelve al ascensor del nivel 4 y llega hasta Landon quien te dirá cómo encontrar una puerta secreta. Ve hacia el ascensor pero no lo cojas, sino que tienes que ir hacia la izquierda y entrar por una puerta que hay arriba. Combate a Kis monstruos; después examina el muro de la izquierda y encontrarás la famosa puerta secreta. Vuelve a donde está Landon y te pedirá que liberes a sus camaradas. Libera a los científicos prisioneros que conozcan el nombre Landon. Después vuelve al nivel 3 y, una vez que hayas hablado con los científicos lowlander, sube al nivel 4 y discute con Landon. Los científicos serán liberados y Landon te explicará que el túnel para escapar es demasiado ácido para los humanos y que deberás encontrar otra salida. Leander te abandonará porque preferirá quedarse en su planeta de origen con su gente. Vuelve a bajar al nivel 1 para salir por la sala "Main Lab". Una vez en el exterior ve hacia la derecha y verás tu nave. Tómalala y aléjate de Venus. En una órbita de la Tierra encontrarás Tycho y en el restaurante "Chez Luna" encontrarás a Wilma que te dará una pistola y te pedirá que ataques a un robot que está en el pasillo. Una vez destruido el robot, sal de la base, en la órbita alrededor de la Tierra, entra en "Salvation". Verás a tu jefe, quien te permitirá descansar y reparará tu nave gratuitamente si lo deseas.





# BUCK ROGERS : COUNTDOWN TO DOOMSDAY

## ASTEROID BASE

Atención, las ratas del espacio y las hipersnakes son una defensa natural contra los proyectiles. Bastará dispararles con una tele-arma. Es difícil explicarte lo que debes hacer. Dirígete a una sala y pide ver los "gennies". Elige "Heal"; ahora podrás descender a la pantalla inferior por el hueco del ascensor, donde hay una cuerda. Cuando llegues abajo, la cuerda se prenderá fuego y deberás encontrar otra para subir. Visita todas las salas para encontrar las cargas explosivas. Cuando las tengas, busca la sala que tiene una barricada en la puerta. Haz saltar la puerta con una carga explosiva y encontrarás a los niños. Ve hacia abajo, visitando todas las salas y encontrarás un hueco de ascensor. No hay una cuerda pero, uniendo a los niños de uno en uno, podrás subir. Ve a la derecha del ascensor, hacia arriba todo lo que puedas hasta que te encuentres bloqueado y luego ve a la izquierda. Encontrarás una nave de evacuación de urgencia. Así podrás salvar a los niños. Pero no acaba ahí tu misión. Debes volver a bajar para conseguir más información. Desciende por la cuerda hasta la sala donde estaban los niños; luego, coge la puerta de abajo y ve a la izquierda. Baja y toma la puerta de la derecha; si entras en la pequeña sala adyacente, encontrarás un láser. Luego busca la sala de reflectores y encontrarás una "Key card". Después ve a una habitación en la que pone "A working computer lab. Terminals lie along the back wall", donde deberás trepar a uno de los ordenadores que hay al final. Elige "Insert Keycard" y después introduce la clave de acceso que es DNA. Sólo te queda subir por la cuerda y volver a tu nave espacial. Cuando hayas salido, una nave te atacará por sorpresa y tendrás que combatir con ella. Haz "Hail" y luego "Surrender"; te has rendido y eres prisionero de la nave enemiga. Serás conducido a una celda y un guardia aparecerá para pedirte que le sigas. Una vez más será peligroso tratar de huir, elige "follow". Te encontrarás con Talon, el capitán de la nave, que es un mercenario y un estafador de primera. Tiene la intención de venderte a los Rams a buen precio. Puedes retarle a un duelo para intentar recuperar tu libertad. Aunque Talon es muy poderoso y difícil de vencer tan solo con las manos. Serás reconducido a tu celda en espera de ser vendido a los Rams. Hay "Bypass" con tu rogue. Entonces llegará Buck Rogers para ayudarte y se unirá a tu equipo. Ve a la celda de al lado y recolecta todo el equipo suplementario que encuentres. Luego vuelve a la escalera hasta llegar al segundo nivel. Sorprende a los guardias que están a la derecha de la escalera y una vez hayas acabado con ellos, puedes abastecerte de todo lo que quieras en su sala de armamento, pero lo más interesante es un Rocket Launcher que es de lo más devastador en combate. Sal de la armería por la puerta de arriba.. Buck Rogers te advertirá del peligro porque la puerta es una trampa. Para atravesarla no hagas nada, deja que Buck lo haga por ti haciendo "Buck Tries". Después, en el interior de los aposentos de Talon, utiliza su ordenador. Ve a la puerta que se encuentra debajo de la escalera. Al atravesarla te encontrarás en una cantina en la que los guardias dejarán de comer para dispararte. Una vez que los hayas matado, encontrarás una vida extra en la derecha y también una bomba. Cuando esta explote, se activará una alarma en la nave que hará que reine el caos a bordo. Desciende al cuarto nivel donde la resistencia es débil. Haz "Charge forward". Después escabúllate por alguno de los paneles que hay en los muros. Conseguirás que se paren los motores de la nave. Una vez que la nave se haya detenido por completo, podrás escapar. No queda nada de interés en la nave, pero si te interesa vengarte de Talon, ve al

primer nivel de la nave. Esto no es indispensable. Para escapar de una vez, ve al segundo nivel y atraviesa la puerta correcta (la de la derecha), te encontrarás en tu propia nave. En el gimnasio (Gym) podrás entrenar y subir de nivel.



## MARS HIGH DESERT

Destruye el Scout en el que has aterrizado y ve hacia la derecha. Entra en la ciudad. Encontrarás a una mujer que te explicará que para poder parlamentar necesita una prueba de tu poder. Después de "Talk" descubrirás que la prueba consiste en destruir a un simple robot. Es bastante impresionante pero una vez lo hayas matado, ve a la derecha y encontrarás a Tuskon que se está enfrentando a los Rams que desembarcan en Marte. Ve combatiendo por todas la ciudad (hacia arriba) y visita todas las casas. En un momento determinado, la ciudad parecerá limpia y te encontrarás en la casa principal, donde te recontrarás con Tuskon. Ve hacia abajo visitando las casas y acabarás por encontrar un montón de explosivos. Un poco más lejos, en otra casa, encontrarás una radio. Después de algunos combates, vuelve a la casa central (Main House). Te contarán que los Rams han sido vencidos por esta vez, pero que pronto intentarán otro desembarco y que las fuerzas que quedan son muy débiles y no podrán aguantar mucho más... Pero tú has conseguido explosivos y una radio, y esto te permitirá tender una trampa para destruir las armas de los Rams que se aproximan. Elige al personaje que tenga más fuerza potencial y de demolición para instalar la trampa. Luego, te evadirás por un túnel y las naves de los Rams que se posen en la ciudad explotarán. Dirígete hacia arriba. Verás una base, ve a la izquierda para informar de tu éxito y llegarás a Blue Rock. Se te pedirá que ayudes a Tuskon a abrir las puertas principales de la base enemiga. Di "Yes". En la sala donde estas hay monos enjaulados, busca un cuadro que te permitirá abrir las jaulas todas a un golpe. Al abrir las jaulas se montará tal lío, que podrás andar libremente por la base. En una sala hay monos atacando a los técnicos. Di "Stay" y encontrarás cinco "Stun grenades". Busca la escalera de metal y sube. Busca el intercomunicador y di "False alarm". Verás como cruzan los Rams la base a todo correr creyendo que hay una amenaza bacteriológica sobre su base. En un pupitre, encontrarás información sobre el Doomsday Device. No trates de cuidar a tu equipo en "Medical station". El sistema está defectuoso y te causará daños que te quitarán puntos de vida. En la sala donde te encuentras, están las puertas principales contra las que dispararán los hombres de Tuskon, activando el sistema de abertura. Este sistema está conectado a una alarma, pero abre bien las puertas. Vuelve al ascensor que está hacia arriba y atraviesa la puerta de la izquierda para destruir el láser. Ponte cerca de la puerta que está cerrada al lado del ascensor y ábrela como puedas... Un poco más adelante encontrarás un intercomunicador. Utilízalo para advertir a los "Deserts runners" de que la base va a explotar. Baja por el ascensor hasta la puerta principal por la que han entrado las tropas. Te darán Blue Cards y sólo te queda volver a tu nave. Vuelve a la Tierra...





# **EEL** **PANTALLAZO**

## **¡¡OYE!! ¿Quieres ganar increíbles megajuegos?**

### **Mega premios**

A pesar de que fue un poquito difícil, el concurso del número 8 de vuestra revista favorita tuvo un buen montón de respuestas.

De entre todas las cartas con la contestación correcta tuvimos que seleccionar al azar un pequeño grupo de afortunados ganadores del lote de cuatro juegos. Es una lástima, pero no hay regalos para todos.



**Ganadores de un lote de cartuchos**  
José Martínez Aguilar (Barcelona)  
Alejandro Rayón Encinas (Benidorm)  
Jordi Cervera Marsol (Barcelona)  
Daniel Arcos Tobajadas (Navarra)  
Daniel Alcalá Alcocer (Valencia)

### **¿Encuentras alguna diferencia?**

Parecen iguales ¿verdad? Pues no. Los duendes de imprenta han cambiado cuatro detalles en una de estas pantallas.

Búscala esas cuatro diferencias y mándanos una carta con el cupón que encontrarás al final de la página.

Con sólo enviar las respuestas correctas participarás en el sorteo de cinco lotes compuestos por cuatro megajuegos cada uno.

**Pantalla 1**



**Pantalla 2**



### **Concurso El Pantallazo**

**Las diferencias son:**

1: ..... 2: .....

3: ..... 4: .....

Nombre: .....

Domicilio: .....

Ciudad: ..... C.P. ....

Qué consolas tienes: MD MS GG

**Enviar a:**

**MegaForce/El Pantallazo**

C/ Córcega 267 Principal 2ª

08008 Barcelona



Cualquiera que sea tu consola serás invencible con:



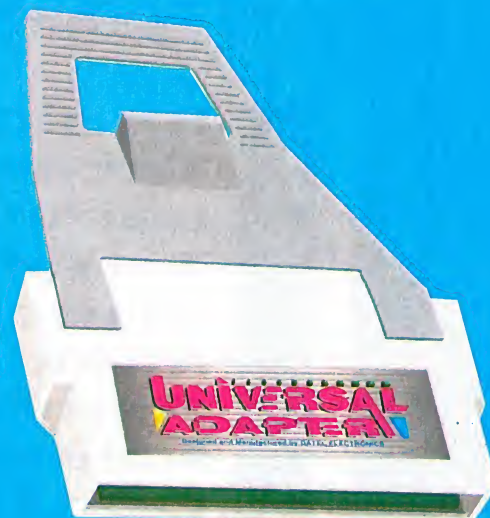
Super Nintendo



Mega Drive



Game Boy



Nes

Prepárate para tener

Vidas infinitas,

Energía sin Fin,

Poder ilimitado...



El Action Replay Pro es una pastilla especial, diseñada para que tú mismo encuentres TODOS los trucos de TODOS los juegos

Ahora puedes jugar a tus juegos favoritos a unos niveles que hasta ahora no sabías ni que existían. Esta es la pastilla que usan los expertos. El encontrar un truco cuesta solo unos minutos.

En relación a otros productos, el Action Replay Pro es el único que tiene la opción de Trainer que te permite encontrar por ti mismo todos los trucos de TODOS LOS JUEGOS habidos y por Haber!!!!.

Corporate P.C.

Enrique Giménez, 4, Bajos A  
08034 BARCELONA  
Tel. (93) 280 56 66  
Fax (93) 280 09 59

Con un avanzado diseño del hardware, el Action Replay Pro. es válido para todos los juegos existentes y también para los que salgan en el futuro. No necesitas comprarte libros de trucos de los nuevos juegos. Es la única pastilla que necesitarás.



## Mega Drive

- 1 **Sonic 2**
- 2 **Mickey y Donald**
- 3 **Indiana Jones III**
- 4 **Lemmings**
- 5 **ThunderForce IV**
- 6 **Ecco The Dolphin**
- 7 **WWF Wrestlemania**
- 8 **Batman Returns**
- 9 **Lotus Turbo Challenge**
- 10 **Taz-mania**



## Master System

- 1 **Sonic 2**
- 2 **Taz-mania**
- 3 **Lemmings**
- 4 **Terminator**
- 5 **Chuck Rock**
- 6 **Mickey Mouse**
- 7 **Rampart**
- 8 **Master of Darkness**
- 9 **Donald Duck**
- 10 **Tom y Jerry**



## Game Gear

- 1 **Sonic 2**
- 2 **Indiana Jones III**
- 3 **Shinobi II**
- 4 **Lemmings**
- 5 **Streets of Rage**



La presente tabla de ventas ha sido elaborada con información suministrada directamente por Sega España y se refiere a las ventas realizadas en todo el país.



# En Pausa

## La opinión del experto

### Juegos de MegaDrive

Me gustaría exponer mis opiniones sobre algunos juegos de Mega Drive:

**Kid Chamaleon:** Es un juego con un simpático protagonista. Sin ser una maravilla de la tecnología, es muy entretenido y tiene una cantidad de fases impresionante.

A ello se han añadido detalles como la posibilidad de disfrazarse de un montón de cosas, o como la posibilidad de usar los diamantes para hacer magia...

Yo le daría una puntuación de 94 sobre 100.

**Batman:** Un juego con gran variedad de fases en las que podrás conducir el batmóvil, volar en la nave de Batman y, cómo no, conducirlo a la lucha final con Joker.

Un poco facilón pero muy entretenido y divertido. Le daría un 93 sobre 100.

**Sword Of Sodan:** Un juego con grandes gráficos y de gran calidad, aunque un poco lento y antiguo. Es de agradecer que los señores de Sega se hayan molestado en dar la posibilidad de escoger entre dos guerreros y las voces digitalizadas. Se merece un 90.

**Golden Axe II:** Un superjuego en el que revivirás las hazañas de tus amigos Ax, Gilius y Tyrus contra Death Adder, esta vez Dark Guld, para conseguir el hacha dorada.

Uno de los mejores juegos de Mega Drive con magias, enemigos espectaculares, luchas sin tregua, bellos parajes y poderosos bizzarrians. Lo tiene todo... un cóctel explosivo que te enganchará hasta el final. Sin duda alguna se merece un 95 sobre 100.

Desde aquí me gustaría dar todo mi apoyo a Mega Force y a la gran compañía de videojuegos que es Sega.



Alex Gil Sánchez  
Barcelona



## TOP SECRET

### PACMANIA (MS)

Gregorio J. Valverde (Barcelona)

Para acceder al quinto nivel oculto, cómete todas las bolas amarillas, excepto las 4 bolas grandes del primer nivel. Entonces oírás un zumbido, dirígete a la zona del centro, cómete la moneda que ha salido y estarás en The Coin World.

### GHOSTBUSTERS (MD)

Javier López Pérez (Barcelona)

Por si tienes problemas para encontrar a los jefes fantasmas, te doy la situación de ellos en las seis fases. En Hogar Dulce Hogar está a la derecha, abajo. En Apartamento, el jefe está en la esquina de arriba a la izquierda. En la casa de madera está por arriba, casi a la derecha. En Edificio y en Castillo está arriba del todo hacia la izquierda. En Deep Hole está arriba, a la izquierda. Si necesitas mucho dinero, lo que hay que hacer es salir de la casa y volver a entrar a por las cajas fuertes, romperlas, salir y repetir el proceso todas las veces que quieras.

### ALEX KIDD IN M.W. (MS)

Miguel García (Zaragoza)

En la primera pantalla de la moto, en la tienda, hemos de comprar el polvo teleport. Luego, en la siguiente pantalla del agua, al llegar al primer pulpo, cogemos el polvo y le pegamos rápidamente tres o cuatro puñetazos justo debajo de la cabeza; cuando muera nos colocamos encima de la vasija y le damos al botón 2 y hacia abajo a la vez. Si no te sale a la primera intentadlo hasta conseguirlo, porque accedes a dos pantallas secretas.

### ALTERED BEAST

Germán Hernández Pérez (Salamanca)

Si se pulsan los botones A, B y C además de la diagonal arriba/izquierda en la pantalla de presentación, se podrá seleccionar la bestia con la que jugar en cada nivel. Si se pulsan A y C y la diagonal arriba/derecha se escuchan todos los efectos sonoros del juego y las voces digitalizadas.

## EL TERMOMETRO

### MEGA DRIVE

Tazmania  
Chuck Rock  
Golden Axe II  
Terminator  
Italia 90

### MASTER SYSTEM

Regreso al futuro III  
Asterix  
Sonic II  
Shadow of the Beast  
Prince of Persia

### GAME GEAR

G-Loc  
Super Kick Off  
Chuck Rock  
Halley Wars  
Shinobi



# EL TABLON

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuita, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). En el caso de que algún anuncio aparezca sin número de teléfono y sin dirección, entonces y sólo entonces podrás ponerte en contacto con la dirección que hay en el cupón y pedir información dando siempre la referencia que tienen todas las inserciones.

## VENTAS/COMPRAS

Compro por setecientas pesetas el adaptador de corriente para la consola Master System II. Telf: (93) 4555393. Horario de colegio.

Robert Morwani Lucia  
Barcelona  
Ref.VC162

Me gustaria comprar una Game Gear con juegos en buen estado. Vendo Game boy con Lupa, Tetris y Snow brothers. Precio a convenir. Telf: 3846728.

David Alarcó Escrig  
Valencia  
Ref.VC163

Vendo juego Megadrive Mega games I (contiene Italia 90, Super Hang-On, Columns y sus respectivas instrucciones) al precio de 5.995 ptas, y juegos para Master System: Bonanza Bros (con instrucciones) a 3500 y Golden Axe (tambien con intrucciones) a 3500. Interesados llamar al número de teléfono de Sevilla (95) 4365773. de 13.00H a 16.00H.

Manuel Rodriguez Rodriguez  
Sevilla  
Ref.VC164

Vendo: Chuck Rock y After Burner, son nuevos, por 8000 pts. Preguntar por David. Telf: 7524359 de 6 a 8 horas.

David Rivero Latre  
Premia de mar, Barcelona  
Ref.VC165

Se vende consola Master System II con siete juegos, dos Pad y Joystick. También se vende todo por separado. Entre los juegos están títulos como Moonwalker, Double Dragon y Asterix, precio a convenir. Llamar al (976) 537898, preguntar por Efran de 14.00H a 14.45H ó al (976) 325978, preguntar por Santi de 17.15H a 18.00H.

Efrán Domingo Beatobe  
Zaragoza  
Ref.VC166

Vendo la consola Megadrive con tres juegos y un adaptador por 20.000 pesetas. Está muy bien conservada. Preguntar por el Soft. Teléfono (987) 415493. También vendo el convertidor Master System Converter para poder usar los juegos de la consola Master

## VENTAS/COMPRAS

System en la MegaDrive directamente.  
Celso Pérez Morán  
Ponferrada, León  
Ref.VC167

Vendo juegos de Master System: Kenseiden, B. Nightmore, Spellcaster y S.Tenis. Carlos. Telf: 4080976.

Carlos Capa Ballesta  
Madrid  
Ref.VC168

Vendo Master System con 7 juegos: Olimpic Gold, Ninja Gaiden, Super Space Invaders y otros títulos por 25000 pts. Telf: (972) 820181.

Angel Remus Lopez  
S.Feliu de Guixols, Gerona  
Ref.VC169

Vendo Master System con 12 juegos mas Pad, la pistola y el control Stick. Todo por 20000 ptas. Telf: 5225394.

Daniel Cuervo  
Huelva  
Ref.VC170

Vendo Master System II en buen estado con el juego Alex Kid y 1 control pad por 6500 pts. Telf: 5729616.

Joaquín Pons Resollo  
Guardamar, Alicante  
Ref.VC171

Vendo G.G. con adaptador a corriente y los juegos: Joe Montana, Castle of Illusion, Super Monaco GP, Columns. Nueva. 25000. Telf: (973) 269127.

Eduardo Gonzalez Moreno  
Lerida  
Ref.VC172

Vendo Master System 2 con cinco meses de uso, acompañada de juegos: Sonic, Mercs, Shadow Dancer, Populous, Psychic World, Psycho Fox, The Ninja, Ghost House. 35.000 pts. Incluye Alex Kidd en consola. Telf: 5939172.

Antonio Hernández Picón  
Barcelona  
Ref. VC154

Vendo los juegos Golden Axe, WonderBoy III, Spiderman y Donald Duck por separado o juntos. Interesados llamar al número de telé-

## VENTAS/COMPRAS

fono de Ciudad Real 226396. Es urgente.  
Pedro Antonio Retamosa Romero  
Ciudad Real  
Ref. VC155

Vendo los siguientes juegos para Master System: Golden Axe por 3.000 ptas y Basket Nightmare por 3.000 pts. Juntos por 5.500 pts. Llamar al Teléfono (976) 210784.

Francisco Díez Rua  
Zaragoza  
Ref. VC156

Vendo Game Gear en perfecto estado junto a adaptador a corriente y 6 juegos: Sonic, Shinobi, WonderBoy, Out Run, Dragon Cristal y por último Columns. Todo un pack por sólo 34.900 pts. Telf: 3463604.

Alex Ariza Sánchez  
Barcelona  
Ref. VC157

Vendo Master System, 2 control pads, 3 juegos y pistola por 13.000 pts y/o juegos: Bubble Bobble, Columns, Golden Axe, Vigilante y Parlour Games por 20.000 pts. Comprándolo todo junto solamente 30.000 pts. Telf: 361148.

Hugo Amorós Salvador  
Castellón  
Ref. VC158

Vendo juego para la Master 2: Rambo 3, nuevo por sólo 2.500 pts. Si te interesa, ya sabes dónde encontrarme. Telf: 6370329.

Christian López López  
Barcelona  
Ref. VC159

Vendo dos juegos: el R-Type y el Alex Kidd in High Tech World por sólo 5.000 pts. Preguntar por Antonio. Telf: 3314257

Antonio Fernández Pérez  
Madrid  
Ref. VC160

Vendo mi Master System con dos mandos y los tres fantásticos juegos: Alex Kid, Sonic y Double Dragon, con dos meses de uso, por 15.000 pts. Preguntar por Pedro. Telf: 8980345.

Pedro Camacho Mesa  
Barcelona  
Ref. VC161



# DE SONIC



## INTERCAMBIOS

Cambio el juego Sonic para Master System por cualquier otro título. El teléfono de contacto es 536539 de Zaragoza..

Nacho Herguido  
Zaragoza  
Ref.I134

Cambio juegos de Megadrive preferiblemente el Two Crude Dudes por Streets of Rage II o Smash TV. Interesados llamar al teléfono de Madrid: 6154606.

Marcos Corzano Hontecillas  
Fuenlabrada, Madrid  
Ref.I135

Cambio los juegos de Master System Sonic o Strider por otros cartuchos como los siguientes: Bobble Buble, R-Type, Wonderboy en Monster World y Populus. Mi número de teléfono es 212517 con el prefijo 925 de Toledo.

Rafael Agudo Sobrino  
Toledo  
Ref.I136

Cambio los juegos Altered Beast, Super Thunder Blade, Herzog Zwei por los cartuchos Golden Axe 2, Double Dragon o cualquier otro. Telf: 3069704.

Miguel paredes Diaz-Meco  
Madrid  
Ref.I137

Hola, me llamo David y me gustaría cambiar el juego de Columns por otro cualquiera

## INTERCAMBIOS

menos el Sonic dos. Telf: 4601078.

David Miñambres de Arcos  
Madrid  
Ref.I138

Hola me llamo Victor. Me gustaría intercambiar el Golden Axe II por cualquier otro juego, deseando principalmente el Altered Beast. Interesados llamar al 6720871.

Victor Garcia Marin  
San Fernando Henares, Madrid  
Ref.I139

Cambiamos juegos y utilidades para PC, Spectrum, Sega 8 y 16 bits. Telf: (96) 5650005. Preguntar por Basilio.

Basilio Jose Gonzalez Lucha  
San Juan, Alicante  
Ref.I140

Cambio juego Laser Ghost de Master System II. Si pudiera ser, preferiría cambiarlo por Sonic, Columns o Super Kick Off. Interesados llamar al teléfono: 259013.

Fº Javier Muñoz Mota  
Badajoz  
Ref.I141

Cambio ordenador Atari 520 Ste nuevo con programas y juegos por consola Megadrive y 4 juegos ¡Una ganga! Llama por la tarde. Telf: (981) 314455.

Roberto Alvarino del Rio  
Ferrol, La Coruña  
Ref.I142

## CONTACTOS

Quisiera contactar con Jesús Sáiz Herráiz de Valencia que publicó el anuncio con el número de referencia Ref.I59. Mi teléfono es (96) 3771577.

Alberto Navarro Chover  
Valencia  
Ref.C50

Me gustaria tener contacto con algún consolero. Me gustaria el Club Master System. Gracias.

Javier Pérez Martinez  
Benimamet, Valencia  
Ref.C51

Desearia contactar con consoleros de la consola Master System para intercambiar nos cartuchos. Preferiblemente de los alrededores de Vigo. Llamad al número de teléfono 271825

Ivan Ferreira Montenegro  
Vigo, Pontevedra, 36214  
Ref.C52

### AVISO:

Para aumentar la eficacia del anuncio es imprescindible facilitar un número de teléfono. No olvidéis ponerlo al rellenar vuestro cupón.





# El Correo

Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a  
**MEGA FORCE/Correo de Sonic**  
**C/ Córcega 267 principal 2º 08008 Barcelona**

? *Hola Sonic! Me gustaría saber si me podías decir algún truco para el Aztec Adventure (Master System II), a ser posible un truco para empezar en la pantalla que yo quiera, para tener vidas infinitas, etcétera. Gracias.*  
**José Pablo Martín**  
**La Coruña**

Durante la presentación puedes elegir el nivel, si presionas cinco veces arriba, después a la derecha cada vez que Nino lance una bolsa, y luego una vez hacia abajo cuando todos se vayan.

Para elegir pantalla en la página de presentación haz lo siguiente: cuando el pergamino se haya cerrado, ve cinco veces hacia arriba, y una vez que se ha abierto y que Nino ha dado el dinero a los animales, ve tres veces a la derecha; y cuando le sigan los animales, ve una vez hacia abajo y verás al lado del pergamino a Nino con una tabla en las manos.

? *Hola Sonic, me llamo Carlos y te escribo desde Salamanca, tengo unas dudas sobre juegos y consolas Sega.*  
1- ¿Qué es Genesis?

muchos sitios.

Algunas personas han comprado, a través de tiendas que hacen importaciones paralelas, o a través de correo esta consola, pero hay que tener cuidado.

Actualmente los juegos están protegidos, de forma que si es para Mega Drive no funcionará en Genesis, y es un juego que se vende para Genesis, no funcionará en Mega Drive, y no olvides que en España se utiliza la Mega Drive, por tanto los juegos son para esta consola.

2- Los juegos que están previstos que salgan son los siguientes: Home Alone, Ps Gaiden, Mickey Mouse 2, G.P. Rider, Double



Dragon, Holyfield Boxing.

3- Quizás el más interesante es el Double Dragon, un clásico de lu-

En cuanto al cartucho de Tom y Jerry, si eres un fan incondicional de esta pareja, seguro que te divertirás mucho con la versión para nuestras consolas.

? *Hola Sonic, tengo una Game Gear. Tengo el Shinobi, el Sonic y el Donald Duck. Me han gustado los juegos de plataformas (Sonic), y quiero que me digas qué juego de plataformas vale la pena que compre. Un saludo a todos.*  
**Gonzalo Valle Rico**  
**Madrid**



Por los juegos que tienes, y sabiendo que te gustan los juegos de plataformas, te recomiendo el juego Tazmania, ya que tiene todo lo que debe tener un arcade de plataformas: diversión, muchas pantallas, gráficos simpáticos y entretenimiento a largo plazo.

manejo del juego, con lo que el pad con sus dos botones que viene con la consola es suficiente para utilizar todos los cartuchos de la Master.

2- Debido a la complejidad de los gráficos, no será fácil que Street Fighter II salga para la Master System, ya que si lo hicieran podría perder bastante calidad y, como pasa en otros juegos, al intentar recrear lo mejor posible el juego original se perdería parte de su jugabilidad.

3- Desde luego que sí, de hecho, ya se ha preparado esta versión M.S. de Tazmania, y además es muy posible que ya puedas encontrarlo en tiendas.

4- Este juego ya está disponible desde hace ya un tiempo en las tiendas.

? *Hola Sonic. Me gustaría saber si al utilizar los cartuchos de la Master System en la Mega Drive, mediante el Power Base Converter, se mejora la calidad de gráficos, sonido, etc., o sólo hace el efecto de transformador y convertidor de dichos cartuchos. Además quisiera saber si el juego Asterix estará disponible para la Mega Drive.*  
**Sergio García Paloma**



# de Sonic



Mi puntuación personal sería la siguiente: Shadow of the Beast, un 85%; Ninja Gaiden, un 80%; Arch Rivals, un 83%, y Bonanza Bros, un 80%.

De momento no va a salir ningún juego de baloncesto para la M.S.

**?** Hola Sonic. Me gustaría saber si Sonic 2 estará en Master System, también me gustaría saber de algún juego que tuviera muchas pantallas y muy divertido. Adiós.

**Alex Serrano**  
Barcelona

Efectivamente, Sonic 2 estará en todas las versiones Sega. Y para tu segunda pregunta, uno de los cartuchos que está pegando fuerte en la Master es sin duda Asterix, con un motón de niveles, gráficos simpáticos y trampas por doquier que pondrán a prueba tus reflejos.

**?** Hola Sonic. Mis preguntas son: ¿Cuándo saldrá el juego Tom y Jerry para la Master? ¿El Sonic 2 saldrá para la Master? ¿Y el juego de Batman? ¿Qué juego me aconsejas, Prince of Persia o Asterix? **Matthias Schnee Schenfeld**  
Gerona

Seguramente para cuando leas estas líneas, los dos cartuchos que me mencionas estén disponibles en las tiendas.

De entre los dos juegos, me decantaría por el Prince of Persia, cuyo dossier ha sido publicado en el número 8 de la revista.

**?** Hola Sonic: Me llamo Iñigo y querría saber cómo se pasa el primer Boss del "Shadow of the beast". Si puede ser me dirás algún truco del mismo y del Sonic 2 de Master System.

**Iñigo Aboitir Napal**  
Vizcaya

Para cargarte al primer Boss de Shadow of the Beast, tienes que conseguir el poder de disparar una especie de rayo eléctrico que conseguías destruyendo una esfera saltarina que está en las manos de una de las tantas bestias que encontrarás al final de un pasadizo, en la zona baja del subterráneo, en el extremo izquierdo.

Lo siento, pero aún no tengo disponible ningún truco para la segunda parte de mis aventuras, pero pronto estará listo.

**?** ¡Hola Sonic! Ante todo felicitaros por vuestra estupenda revista. Mis dudas son las siguientes:

1- En el nº7 de la revista, anunciabais la promoción de Sega junto a la firma de Panrico. El día 1-12-92 fue el sorteo. ¿Cómo me puedo entrar de la lista de ganadores? ¿La vais a publicar vosotros?

2- Tengo el juego "Shadow of the Beast" para la Megadrive: ¿Por qué no habéis publicado algún truco o analizado sus pantallas? ¿Puedo hacer para tener vidas infinitas? No logro salir de la tercera



pantalla, y cuando me matan, tengo que volver a empezar desde el principio. ¿No hay algo para empezar donde me quedé? Muchas gracias por todo.

**Fº López García**  
Cadiz

1- No, no la vamos a publicar. Intenta llamar por teléfono a algún centro de distribución de esa compañía pastelera. Posiblemente el panadero de la esquina te pueda dar el número de teléfono.

2- Paciencia que todo llega y quízás, no te lo aseguro, salga el dossier de Shadow of the Beast. No tengo un truco para empezar donde te eliminan, pero tengo otro mucho mejor: para conseguir inmunidad.

Comienza jugando y déjate matar. El programa te pedirá tus iniciales, entonces escribe ZQX. Pulsa A, B, C y start al mismo tiempo. En la siguiente partida seguirás perdiendo energía, pero al llegar a cero, el contador se reseteará y volverá a poner 12 ó 11.

**?** Hola Sonic, me llamo Alberto y tengo 8 años, y me gustaría que me contestaras a estas preguntas:

1- En el nº8 de Megaforce, en el Mega reportaje del servicio técnico Sega, se dice que los cartuchos

múltiples pueden averiar la consola debido a una realimentación al cambiar de un juego a otro. Yo, al comprar mi Megadrive, ésta traía el cartucho Megagames I, que tiene los juegos World Cup Italia 90, Super Hang On y Columns. ¿Es posible que este cartucho pueda averiar mi consola? ¿Qué puedo hacer al respecto?

2- ¿Existe el "Heroes of the lance" (o existirá) en MD?

3- ¿Qué juego me recomiendas el "Batman Returns" o el "Sonic 2"? Nada más Sonic, solo felicitarte por tu estupenda revista.

**Alberto Casado**  
Quintela  
La Coruña

1- Puedes estar tranquilo, eso no va a ocurrir, salvo que utilices un adaptador, con lo que puedes algún problema en la consola al cabo del tiempo, pero

tampoco es muy probable. En aquel artículo de la revista se hablaba de otro tipo de cartuchos en los que para pasar de un juego a otro hay que pulsar un botón en el propio cartucho.

2- No tengo noticia de que vayan a versionar este cartucho para Megadrive.

3- Indudablemente, el primero en recomendarte es el Sonic 2, un cartucho muy completo y divertido con el que sin duda pasarás muchas horas delante de la pantalla jugando tu solo, o lo que es más divertido y emocionante: jugar con un amigo a la vez.

**?** Hola Sonic, quisiera que me ayudaras con el Quackshot. Tengo la consola Megadrive. Cuando te encuentras dentro de la pirámide de Egipto llegas a una habitación que se cierra la entrada y el techo te aplasta. ¿Puedes ayudarme a pasar este punto, ya que estoy bloqueada?

**Eva Palido Rubio**  
Alicante

Cuando entras en esta sala te encontrarás unos gráficos tallados en la piedra, pues bien, cuando veas que el techo va a aplastar a Donald, salta sobre los bloques en el orden siguiente: Sol-Luna-Es-

trella. Todo se hundirá y el techo volverá a subir.

**?** ¡Hola Sonic! Me llamo Yasmina. Tengo una Megadrive, y ya hemos pasado el Sonic The Hedgehog. Pero tenemos el Sonic 2. Que no sabemos como tener el menú que aparece en el primer Sonic; lo hemos intentado y no hay manera ninguna.

Por favor agradecería que nos dijeras como tener este menú, y ante todo felicitarte por tus gráficos



tan buenos. Sonido, color y diversión. Si no tienes el truco que te pedimos, te agradeceríamos nos dieras algún secreto para el juego. Sin mas, un sincero saludo.

**Yasmina Marinero Romeo**  
Tenerife

Lamento comunicarte que este menú especial que salía en el Sonic no vale para la segunda parte y que al ser tan reciente este cartucho, todavía no se dispone de ningún truco.

**?** ¡Hola Sonic! Tengo una Mega Drive y vivo en Barcelona. Tengo un problema, porque no sé si comprame uno de los siguientes juegos: Alex Kid of the castle, Arch Rivals, Desert Strike o European club Soccer, aunque ya tengo el World Cup 90. ¿Cual me recomiendas?

**Isaac Guerrero Hernandez**  
Barcelona

Si te gustan los deportes, en particular el baloncesto con unas reglas bastante sucias, te recomiendo el Arch Rivals, sin duda te divertirás de lo lindo.



# ¡NO HAY COLOR!

*¡¡¡NO HAY COLOR!!! Ahora puedes batir todos los records.  
Los mejores jugadores te descubren los secretos de  
los cartuchos más alucinantes en la colección...*

## SEGA PRO MASTER



### TOMOS APARECIDOS:

#### Volumen 1:

Sonic  
Prince of Persia  
Super Kick-Off

#### Volumen 2:

Quack Shot  
A. Senna Super Monaco GP II  
Shinobi

#### Volumen 3:

Castle of Illusion  
Desert Strike  
Golden Axe y Ax Battler

#### Volumen 4:

Streets of Rage  
Kid Chameleon  
E.A. Hockey

Si, quiero que me envíen los siguientes tomos  
de la colección "SEGA PRO MASTER" al precio  
unitario de 600 pts. más 150 pts. de gastos de envío.

☐ Volumen 1  
☐ Volumen 2

☐ Volumen 3  
☐ Volumen 4

Nombre..... Apellidos.....  
Calle.....Nº.....  
C.P.....Población.....Provincia.....

Forma de pago:

☐ Talón bancario a nombre de Ediciones Apóstrofe S.A.  
☐ Giro postal a: Ediciones Apóstrofe S.A.  
C/ Llansá, 41 Bajo 2º 08015 Barcelona

Fecha..... Firma.....

Enviar los cupones a: Editorial Primavera, S.A.  
C/ Córcega 267 pral. 2º 08008 Barcelona



Si te has quedado sin algún número de tu revista

# MEGA force



Consíguelos



Ahora puedes conseguir  
los números atrasados  
y las tapas con sólo rellenar  
y enviar este cupón  
(también valen fotocopias).

## CUPON DE PEDIDO

- ☐ Deseo que me envíen la cantidad de ..... tapas de la revista Mega Force al precio unitario de 850 ptas.
- ☐ Deseo que me envíen los números atrasados que indico, al precio unitario de 350 ptas. ....  
(I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDO)

NOMBRE Y APELLIDOS \_\_\_\_\_  
DIRECCION \_\_\_\_\_  
COD. POSTAL \_\_\_\_\_ POBLACION \_\_\_\_\_  
PROVINCIA \_\_\_\_\_ TELEFONO \_\_\_\_\_

- FORMAS DE PAGO: ☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA  
C/ CORCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA
- ☐ Giro Postal nº ..... a EDITORIAL PRIMAVERA  
(indicando el concepto del pago en el apartado texto)

-No se admiten pedidos contra reembolso.

-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: EDITORIAL PRIMAVERA. C/CORCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA



# POWER BASE CONVERTER ENCUENTROS EN LA 3ª FASE

1

## JUEGOS DE MASTER SYSTEM II

Continúa la aventura de todos tus juegos. No te quedes a medias, entra en juego a lo grande. Entra en MEGA DRIVE.

+

2

## POWER BASE CONVERTER

Un sencillo adaptador hace realidad tus juegos de MASTER SYSTEM II en MEGA DRIVE.

+

3

## MEGA DRIVE 3ª FASE

Diversión al completo. No hay un juego que descanse. Los juegos de tu MASTER SYSTEM II.... no han hecho más que empezar.

SEGA